

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE DILEMME DU JOUEUR : EXPLICATION DÉMYSTIFIANTE ET SOLUTION

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN PHILOSOPHIE

PAR
ALICE DESCHAMPS

JANVIER 2024

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je n'ai pas écrit ce mémoire seule.

Un merci sincère à Mauro Rossi, mon directeur de recherche. Évidemment pour tes savoirs et ton implication sans pareille, mais surtout pour ton humanité. Sans elle, je n'aurais su écrire ce mémoire. Merci pour ton accompagnement et ta disponibilité. Merci pour ta confiance qui m'a permis d'être vulnérable philosophiquement et d'apprendre sans gêne.

Un merci à Amandine Catala et à Luc Faucher d'avoir siégé sur mon comité d'évaluation. Merci pour vos commentaires constructifs.

Un merci du fond du cœur à ma maman et à mon papa. Pour votre support inconditionnel et pour votre enseignement de la discipline et de la persévérance (pour votre soutien financier aussi, évidemment). Merci d'être ancré·e·s.

Un merci particulier à mes sœurs et à mes ami·e·s. Merci pour votre soutien et vos encouragements : merci pour la reconnaissance. Merci d'habiter le monde avec moi.

Merci au GRIN (Groupe de recherche interuniversitaire sur la normativité) et à la Fondation de l'UQAM pour votre soutien financier.

RÉSUMÉ

Dans un article publié en 2009, « The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia », Morgan Luck formule ce qu'il nomme le « dilemme du joueur ». Ce dilemme a pour objet la différence d'évaluations morales entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. Selon Luck, d'une part, nous avons l'intuition morale selon laquelle le meurtre virtuel est moralement permmissible et, d'autre part, l'intuition morale selon laquelle la pédophilie virtuelle est moralement non permmissible. Luck soutient qu'il est moralement incohérent de soutenir deux évaluations morales contraires sans formuler de distinction morale pertinente entre les actes concernés. En l'absence d'une telle distinction, on serait contraint de réviser une de ces deux évaluations morales. La discussion de ce mémoire se développe en trois temps. Dans le premier chapitre, je présenterai une revue critique des principales résolutions et dissolutions présentes dans la littérature (Bartel, Patridge, Ali et Tillson). Dans le second chapitre, je présenterai une explication démystifiante de la présence des intuitions morales sous-jacentes au dilemme (celle de Kjeldgaard-Christiansen) et en formulerai une originale en mobilisant l'intuitionnisme social de Jonathan Haidt. Dans le troisième chapitre, je formulerai une solution au dilemme du joueur en formulant trois arguments en faveur de la révision de l'évaluation morale du meurtre virtuel et de la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Je défendrai alors la thèse selon laquelle le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle sont moralement non permmissibles.

Mots-clés : éthique des jeux vidéo, dilemme du joueur, explication démystifiante, intuitionnisme social, principe de cohérence, coûts moraux, tort expressif, conséquentialisme de la règle, éthique kantienne

ABSTRACT

In a 2009 article titled "The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia", Morgan Luck presents what he calls the "gamer's dilemma". This dilemma focuses on the difference in moral evaluations between virtual murder and virtual paedophilia. According to Luck, we have the moral intuition that virtual murder is morally permissible and, simultaneously, the moral intuition that virtual pedophilia is morally impermissible. Luck argues that in the absence of a meaningful moral distinction between these actions, upholding both of these moral intuitions is morally inconsistent, compelling us to revise one of them. The following discussion will be divided in three parts. The first chapter will provide a critical review of the main resolutions and dissolutions of the dilemma found in the literature (Bartel, Patridge, Ali and Tillson). The second chapter will present Kjeldgaard-Christiansen's debunking explanation for the presence of these moral intuitions. Additionally, an original debunking explanation will be formulated by appealing to Jonathan Haidt's social intuitionism model. In the third chapter, a solution to the gamer's dilemma will be formulated, presenting three arguments for revising the moral evaluation of virtual murder and maintaining the moral evaluation of virtual pedophilia. The thesis that both virtual murder and virtual pedophilia are morally impermissible will be defended.

Keywords: ethics of video games, Gamer's dilemma, debunking explanation, social intuitionism, moral coherence, moral costs, expressive harm, rule consequentialism, Kantian ethic

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	ii
RÉSUMÉ	iii
ABSTRACT.....	iv
INTRODUCTION	1
0.1. Précisions au sujet du cadre conceptuel	4
0.2. Présentation du dilemme du joueur	7
0.3. Présentation des objectifs	14
CHAPITRE I. REVUE CRITIQUE DE LA LITTÉRATURE.....	17
1.1. Solutions visant à résoudre le dilemme	17
1.1.1. Solution de Bartel	17
1.1.2. Solution de Patridge.....	22
1.2. Solutions visant à dissoudre le dilemme	25
1.2.1. Solution d’Ali.....	25
1.2.2. Solution de Tillson.....	29
1.3. Conclusion du chapitre.....	31
CHAPITRE II. LES INTUITIONS MORALES FONDATRICES DU DILEMME	33
2.1 Explication démystifiante de Kjeldgaard-Christiansen.....	37
2.2. Intuitionnisme social	42
2.3. Explication des intuitions morales fondatrices du dilemme.....	47
2.4. Conclusion du chapitre.....	52
CHAPITRE III. SOLUTION AU DILEMME DU JOUEUR	54
3.1. Principe de cohérence.....	55
3.2. Tort expressif.....	57
3.3. Coût moral.....	59
3.3.1. Conséquentialisme de la règle	62
3.4. Éthique kantienne	65
3.5. Conclusion du chapitre.....	69
CONCLUSION.....	71
BIBLIOGRAPHIE.....	75

LISTE DES FIGURES

Figure 2.1 Modèle de l'intuitionnisme social.....	45
---	----

Mise en garde, ce mémoire comprend plusieurs mentions d'actes violents : meurtre, pédophilie,
agression sexuelle et inceste.

INTRODUCTION

Le développement des nouvelles technologies permet de créer des espaces virtuels offrant différentes possibilités d'actions. Dans ces espaces simulés, il est possible de jouer à des jeux, de rencontrer de nouvelles personnes, de s'entraîner, de travailler, etc. Il est difficile d'imaginer où cette multiplication des espaces virtuels s'arrêtera. Il est donc important et d'actualité de se poser des questions éthiques sur les actions se déroulant à même ces espaces. L'espace virtuel qui suscitera l'attention de ce mémoire est celui des jeux vidéo. Le jeu vidéo est un divertissement omniprésent dans plusieurs sociétés du XXI^e siècle, ayant des impacts culturels et économiques significatifs. Selon l'Association canadienne du logiciel de divertissement, au Canada, 64 % de la population a joué à un jeu vidéo dans les quatre dernières semaines (2018). En janvier 2021, dans un mémoire présenté au ministère des Finances, La Guilde du jeu vidéo du Québec (2021) note une croissance annuelle de ce secteur d'activité de 7,1 % à l'échelle mondiale au cours des dix dernières années, soit une croissance supérieure à l'industrie du cinéma et des autres divertissements combinés, en plus de retombées économiques s'élevant à plus de 1 milliard de dollars en 2019. L'ampleur du phénomène des jeux vidéo transforme certains secteurs de l'activité humaine. Les joueur·euse·s ont accès à des espaces virtuels dans lesquels les règles morales qui s'appliquent peuvent différer de celles présentes dans le monde réel.

Certaines controverses témoignent d'ailleurs de l'importance de diverses questions éthiques se rapportant au phénomène des jeux vidéo. En 2009, une controverse médiatique est survenue suite à la sortie du jeu *Call of Duty : Modern Warfare II* (Shafer, 2012). Dans une mission nommée « No Russian », le joueur ou la joueuse incarnait un agent secret de la *CIA* lors d'une fusillade de masse dans un aéroport de Moscou. L'objectif de cette mission était de tisser des liens de confiance avec un groupe terroriste. La controverse relevait de la question suivante : est-il moralement permissible de permettre à un·e joueur·euse de participer à une attaque terroriste dans un jeu vidéo ? Lors de la même année, le studio de développement *Infinity Ward* a publié une vidéo promotionnelle intitulée « Fight Against Grenade Spam », qui visait à sensibiliser les joueur·euse·s à l'envoi aléatoire de grenade, une pratique qui soi-disant altère le jeu. Dans le but de véhiculer un message visant à diminuer cette pratique, le personnage dans la vidéo affirme qu'il s'agit d'une pratique pour les « pussies ». Des critiques ont dénoncé l'utilisation de cet organe génital féminin à titre d'insulte,

en plus de dénoncer l'acronyme du titre de la vidéo (F.A.G.S), soit deux insultes homophobes (Tompkins, 2017).

Plus récemment, un événement scandaleux est survenu dans le métavers¹ de Meta, *Horizon Worlds*, lancé le 9 décembre 2021. *Horizon Worlds* est un jeu vidéo de réalité virtuelle développé par Meta. Durant le mois précédant son lancement, Meta a organisé un bêta-test, une dernière série de tests avant le lancement officiel du produit, afin de s'assurer de la validation des consommateur·rice·s du produit. Sous une publication officielle de la page Facebook d'*Horizon Worlds*, une femme admet avoir subi des violences sexuelles dans le métavers lors de ce bêta-test. La compagnie s'est défendue en affirmant que l'utilisatrice n'avait pas utilisé les fonctionnalités mises à sa disposition pour la protéger de ce genre d'événement. Une « bulle de sécurité » peut être activée et permet de tenir les avatar·e·s virtuellement à distance. Cette réponse a reçu plusieurs critiques, pointant du doigt une tentative de responsabiliser la victime. Il est évident que les espaces du métavers susciteront d'importantes questions éthiques au cours des prochaines années.

Est-ce que certains principes régulateurs du monde réel doivent s'appliquer au monde virtuel ? Si oui, lesquels ? Les mêmes ? Certains ? Aucun ? Les décisions virtuelles d'un·e joueur·euse ont-elles des implications morales ? Les actes virtuels doivent-ils être sujets aux mêmes jugements moraux que les actes réels ? Quels sont les impacts liés à la consommation de jeux vidéo ? Influencent-ils le comportement des joueur·euse·s ? Quelle est la responsabilité des concepteur·rice·s de jeux vidéo ? Quelles actions virtuelles sont moralement permmissibles et quelles autres sont moralement non permmissibles ?²

À une extrémité du continuum des positions morales adoptées face aux jeux vidéo, il y a celle qui soutient que le monde virtuel n'est qu'un jeu (*it's just a game*) auquel les normes morales, sociales, culturelles ou politiques du monde réel ne s'appliquent pas. De l'autre côté, il y a la position qui soutient que, justement, ces normes s'appliquent au monde virtuel de la même manière qu'elles

¹ Définir un métavers n'est pas évident. Il s'agit d'un univers virtuel en développement qui se présente comme le futur de l'Internet; définir ce monde virtuel sera plus évident dans quelques années.

² De telles questions trouvent écho aux questions posées par saint Augustin quant à la responsabilité morale de nos rêves. Existe-t-il une sorte de prolongement de la vie morale au sein des rêves ? Peut-on être tenu moralement responsable des actions commises dans nos rêves ? (Koch, 2019)

s'appliquent au monde réel. Entre ces deux positions, il existe diverses positions défendant que seules certaines de ces normes morales doivent s'appliquer aux jeux vidéo ; resterait à savoir lesquelles.

Ce mémoire discutera de ces enjeux en se concentrant sur deux exemples d'actes virtuels spécifiques : le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. Je me questionnerai sur la permissibilité morale du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle dans les jeux vidéo en m'appuyant sur le dilemme du joueur, formulé par Morgan Luck (2009) dans son article « The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia ». Luck note une différence intuitive des évaluations morales entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. Nous aurions les intuitions morales selon lesquelles le meurtre virtuel est moralement permissible tandis que la pédophilie virtuelle est moralement non permissible.

Selon Luck, l'argument classique défendant la permissibilité morale des meurtres virtuels dans les jeux vidéo soutient que ces derniers ne causent pas de réel·le·s victimes, étant donné que seul·e un·e agent·e virtuel·le est affecté·e. L'absence de victime justifierait la permissibilité morale du meurtre virtuel. Plusieurs jeux vidéo permettent effectivement aux joueur·euse·s de commettre ce type d'acte. On peut penser à des jeux comme *Grand Theft Auto*, *Call of Duty*, *Postal²*, etc. Toutefois, selon Luck, il semblerait que ce même argument n'a pas le même impact en ce qui concerne la moralité de la pédophilie virtuelle. Malgré l'absence de victime réel·le, nous aurions l'intuition morale que la pédophilie virtuelle est moralement non permissible. Si aucune personne n'est victime de la pédophilie virtuelle, la logique de l'argument devrait permettre de soutenir que celle-ci est moralement permissible. Pourquoi notre intuition morale au sujet de la pédophilie virtuelle serait-elle distincte de celle du meurtre virtuel ? Cette différence morale intuitive se trouve au cœur du dilemme du joueur. Luck soutient qu'une distinction morale entre les deux types d'actes se doit d'être présentée afin de justifier cette différence morale intuitive. Il n'est pas cohérent de juger différemment deux actions sans présenter de distinction entre ces dernières.

Dans ce mémoire, je me penche sur la littérature ayant répondu au dilemme du joueur et je formule une solution à ce dernier. Avant de rentrer dans le vif du sujet, à l'aide de cette introduction, je vais préciser le cadre conceptuel de la discussion et je vais présenter le dilemme du joueur de manière

exhaustive ; ce qui me permettra ensuite de présenter les objectifs de ce mémoire de manière plus détaillée.

0.1. Précisions au sujet du cadre conceptuel

Avant de passer à une présentation plus détaillée du dilemme du joueur, il convient de fournir quelques clarifications au sujet du cadre conceptuel dans lequel s'inscrit la discussion du dilemme du joueur et, par le fait même, de ce mémoire.

Il semble d'abord que l'intérêt à l'égard des actes du monde virtuel (ou espace virtuel) présuppose par le fait même une forme de dualisme, soit l'existence de deux mondes : un virtuel et un réel. La division entre les mondes réel et virtuel, bien qu'elle puisse sembler intuitive, est disputée dans la littérature contemporaine. Pour certain·e·s, les mondes réel et virtuel ne sont pas mutuellement exclusifs. Par exemple, Stéphane Vial (2016) rejette la distinction entre « réel » et « virtuel » et défend un monisme numérique. Selon lui, l'idée de l'existence de deux mondes relèverait d'une fausse croyance en un monde biparti. Nous faisons l'expérience d'un monde virtuel comme s'il s'agissait d'un monde différent, et cette expérience nous mène à supposer une différence substantielle entre le réel et le virtuel, soit une certaine dichotomie, alors qu'il existerait en fait un seul monde. En ce sens, la distinction relèverait de notre expérience phénoménologique — de la manière dont nous expérimentons le monde — sans qu'il s'agisse d'une distinction réelle. Ce dernier préfère alors parler de « réalité virtuelle » ou de « réalité numérique ». Marya Schechtman (2012), quant à elle, propose une conception narrative de l'identité personnelle qui permet de saisir l'expérience des joueur·euse·s témoignant d'une unité entre leurs identités virtuelle et personnelle et qui suppose une continuité entre le réel et le virtuel. Cette conception de l'identité personnelle, définie par la continuité d'un récit narratif, traverse la frontière du réel et du virtuel. Elle endosse une compréhension des notions « réel » et « virtuel » dénuées d'implications ontologiques : les expériences virtuelles sont, pour certain·e·s joueur·euse·s, aussi réelles que (*as real as*) les expériences réelles.

Une compréhension minimaliste — c'est-à-dire qui comprend le moins d'engagements ontologiques possible — des notions « réel » et « virtuel », permettant simplement de distinguer l'acte qui se produit dans les jeux vidéo de celui qui se produit à l'extérieur de ces derniers, peut

être offerte. Suivant la compréhension de Schechtman, le « monde réel » peut désigner ce qui se situe devant les écrans et le « monde virtuel » tout ce qui se situe au niveau des écrans. Il semble toutefois qu'un ensemble d'éléments situés au niveau des écrans peut appartenir au monde réel. Par exemple, le contenu d'un téléjournal peut être conçu comme une captation du monde réel. J'ajouterai alors que le contenu du monde virtuel ne peut être physiquement habité par l'espèce humaine, car il est en soi virtuel. Mon corps³ ne peut pas explorer Hyrule (le monde de Zelda) aux côtés de Link, il peut toutefois se présenter sur les lieux d'un accident présenté au téléjournal. D'un point de vue plus conceptuel, la définition de David Chalmers (2017) de la notion de réalité virtuelle permet de mieux spécifier notre définition de monde virtuel. Ce dernier soutient que la réalité virtuelle est définie par trois composantes : un caractère immersif donnant à l'utilisateur·rice un sentiment de présence, un caractère interactif permettant aux actions de l'utilisateur·rice d'avoir un impact significatif sur l'environnement virtuel et un environnement généré par un ordinateur (informatisé, *computer-based*). À la différence de la *réalité virtuelle*, le *monde virtuel* concernant les jeux vidéo peut être défini par seulement deux de ces composantes : le caractère interactif et l'environnement informatisé. Il n'est pas nécessaire qu'un jeu vidéo offre à son utilisateur·rice un sentiment de présence dans son environnement interactif et informatisé. Pour les fins de ce mémoire, j'entendrai alors par *monde virtuel* un environnement informatisé se situant au niveau des écrans avec lequel le ou la joueur·euse peut interagir.

Ensuite, il semble que le dilemme du joueur présuppose que les actes du monde virtuel peuvent faire l'objet d'une évaluation morale. Cette idée soulève toutefois des débats dans la littérature. Le défi amoraliste (*the amoralist challenge*) formulé par Stephanie Patridge (2011) présente l'un de ces débats en opposant les positions moraliste et amoraliste. La position moraliste admet que le contenu virtuel des jeux vidéo peut faire l'objet d'une évaluation morale, donc que les actes que nous accomplissons dans les jeux vidéo peuvent être évalués moralement. Cette approche, comme elle défend l'évaluabilité morale des actes virtuels, permet de rendre compte des intuitions morales de Luck selon lesquelles le meurtre virtuel est moralement permisible tandis que la pédophilie virtuelle est moralement non permisible. Selon la position amoraliste, au contraire, le contenu virtuel des jeux vidéo est dépourvu de statut moral. Les actes que nous accomplissons dans les jeux

³ J'utilise « mon corps » plutôt que « je » afin de contourner un bon nombre de questions liées à l'identité virtuelle.

vidéo ne peuvent être, en soi, permmissibles ou non permmissibles⁴. La moralité se limite à la sphère du monde réel, les jeux vidéo ne sont conçus que comme des jeux (*it's just a game*) et les actions des joueur·euse·s n'ont pas d'implication morale⁵. Reconnaître la validité de la position amoraliste restreint l'intérêt de la discussion du dilemme du joueur aux arguments conséquentialistes, soit aux arguments qui s'appuient sur les effets des actes virtuels sur le monde réel plutôt que sur les actes virtuels eux-mêmes. Dans ce qui suit, j'adopterai alors une approche moraliste qui permettra de saisir un éventail plus diversifié des types d'arguments proposés.

Il convient de définir les concepts de joueur·euse et de jeu vidéo. Je m'appuierai sur une définition intuitive de la notion de joueur·euse. Une personne est un·e joueur·euse lorsqu'elle interagit avec le contenu virtuel d'un jeu, c'est-à-dire lorsque ses actes ont des effets directs sur le jeu⁶. Ensuite, quant à la définition de « jeu vidéo », de nombreuses définitions sont largement disputées par les études sur les jeux (*games studies*) (Tavinor, 2008). La difficulté à formuler une définition, notamment liée à la diversité des médiums, apparaît seulement lorsque l'on se penche sur cette littérature. Une compréhension limitée, mais consensuelle de cette notion peut toutefois être suffisante pour les fins de ce mémoire. Je m'appuierai sur la distinction intuitive selon laquelle le jeu d'échecs sur la table du salon n'est pas un jeu vidéo tandis que le jeu d'échecs sur l'ordinateur en est un, au même titre que les jeux de société (*board games*) auxquels on joue dans le monde réel ne sont pas des jeux vidéo, tandis que les jeux de Xbox qui nous donnent accès à un espace virtuel le sont. Les jeux vidéo sont alors compris comme des jeux appartenant au domaine du monde virtuel et permettant une interaction avec un contenu virtuel. À la différence du jeu d'échecs, le jeu vidéo est virtuel, et à la différence d'un film, le jeu vidéo permet à la personne qui joue d'interagir avec son contenu virtuel.

⁴ Les deux positions peuvent être saisies de manière plus nuancée. Certaines positions amoralistes évaluent moralement le contenu virtuel en fonction de raisons extrinsèques à ces derniers. Dans ce cas, si le contenu virtuel a des effets sur le monde réel, qui eux peuvent être évalués moralement, alors une évaluation morale indirecte des actes virtuels est possible. Monique Wonderly adopte une telle position amoraliste (Wonderly, 2008). Elle soutient que de jouer à des jeux vidéo comprenant du contenu violent altère notre faculté d'empathie, ce qui non seulement désensibiliserait les joueur·euse·s aux contenus immoraux, mais subvertirait également leur capacité à formuler des jugements moraux.

⁵ On note d'ailleurs le lien étroit avec la question de la frontière entre les mondes réel et virtuel.

⁶ On pourrait intégrer la notion de fréquence à la définition de joueur·euse; mais elle n'est pas pertinente aux fins de la discussion de ce mémoire. Une personne jouant fréquemment ou même de manière abusive aux jeux vidéo pourrait être conçue comme davantage une joueuse qu'une autre personne nouvellement initiée.

Les notions « moralement permissible » et « moralement non permissible » doivent également être précisées. Il s'agit de concepts normatifs concernant une conduite morale à adopter. Dans le cadre de ce mémoire, un acte moralement permissible sera compris comme un acte moralement correct (*right*), sans qu'il soit moralement obligatoire (au sens de moralement nécessaire ou exigé) d'accomplir cet acte. Un acte moralement non permissible sera, quant à lui, compris comme un acte condamné par la théorie morale adoptée. Un tel acte est moralement incorrect (*wrong*) selon la théorie morale adoptée lorsqu'il ne se classe pas parmi les actes permis ou obligatoires établis par cette dernière. D'ailleurs, la permissibilité morale ne se mesure pas en degré : une action est permissible ou ne l'est pas. La valeur morale d'une action, quant à elle, peut varier en degré. Une action peut être plus ou moins bonne (*good*) ou mauvaise (*bad*).

0.2. Présentation du dilemme du joueur

Morgan Luck (2009) formule pour la première fois le dilemme du joueur dans son article « The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia ». Le dilemme a pour objet la différence intuitive des évaluations morales concernant les actes virtuels de meurtre et de pédophilie. Selon Luck, nous avons l'intuition morale que commettre un meurtre virtuel est moralement permissible, tandis que commettre un acte de pédophilie virtuelle est moralement non permissible. Notre évaluation morale concernant le meurtre diffère lors du passage du monde réel au monde virtuel, tandis que notre évaluation morale concernant la pédophilie reste la même. Pourquoi notre évaluation morale du meurtre varie-t-elle et notre évaluation morale de la pédophilie persiste-t-elle ? Qu'est-ce qui distingue les deux actes et qu'est-ce qui justifie cette différence ? Une telle différence d'évaluations morales doit être fondée par une distinction morale pertinente entre les deux types d'actes, sans quoi il semble que les dispositions morales des individus soient contradictoires ou, à tout le moins, injustifiées. Cependant, il ne semble pas y avoir de distinction morale pertinente entre les deux actes. C'est pourquoi, selon Luck, nous faisons face à un dilemme : si nous voulons être moralement cohérent·e·s, nous devons soit admettre que les deux types d'actions sont moralement permis, soit admettre qu'ils sont moralement non permis, ce qui semble être contraire à nos intuitions morales. Luck témoigne ainsi de l'importance du principe de cohérence dans le domaine de la moralité : les croyances morales d'un·e agent·e ne doivent pas être en conflit les unes avec les autres.

Dans son analyse, Luck s'intéresse aux jeux virtuels semblables au populaire jeu *Grand Theft Auto*, où les actions virtuelles du jeu se déroulent dans des mondes virtuels qui cherchent à représenter le plus fidèlement les contextes du monde réel. Il s'intéresse alors au meurtre et à la pédophilie commis dans des mondes virtuels visant à simuler des contextes réels et des agent·e·s réel·le·s. Les personnages et les actions doivent être manifestement représentés. Luck s'intéresse, par exemple, à la pédophilie virtuelle lorsqu'il est évident qu'elle est commise par un·e adulte et sur un·e enfant. Les jeux vidéo tels que *Pac-man*, où le meurtre est présenté de façon abstraite ou irréaliste sont alors écartés de l'analyse. Il convient de mentionner que cette classification de Luck manque de précision. Elle saisit les cas clairs, mais plusieurs cas restent indéterminés. Il n'est pas évident de saisir quels actes sont saisis par l'analyse du dilemme. Il semble que certains cas abstraits de meurtre et de pédophilie puissent faire l'objet des intuitions morales saisies par le dilemme. Aux fins de la discussion, je présupposerai que les actes analysés sont commis dans le monde virtuel de *Grand Theft Auto*. Il s'agit d'un exemple que Luck lui-même mobilise et qui permet de cerner l'objet d'étude du dilemme.

Dans son article de 2009, afin de mettre en évidence qu'il s'agit bel et bien d'un dilemme et qu'il n'est pas évident d'établir une distinction morale pertinente entre les deux types d'actes, Luck réfute cinq distinctions potentielles.

En premier lieu, Luck rejette l'idée selon laquelle une distinction morale s'appuyant sur l'acceptabilité sociale, soit sur la différence de traitement social réservé aux deux types d'actes, peut justifier normativement la différence intuitive entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. Selon cette position, le meurtre virtuel diffère moralement de la pédophilie virtuelle par le fait même qu'il fait généralement l'objet d'une certaine acceptabilité sociale — du moins dans les sociétés occidentales —, tandis que la pédophilie virtuelle constitue quant à elle un tabou social. Les meurtres virtuels sont présents dans les jeux vidéo et leur présence est connue. Luck admet qu'une telle différence d'attitudes sociales peut expliquer la différence entre les évaluations morales fondatrices du dilemme du joueur sans pour autant en fournir une justification normative. Une telle explication sociale serait insuffisante pour établir une justification. Selon Luck, les conventions sociales ne peuvent pas servir de fondement à la moralité et à la détermination de ce qui est moralement permis ou non. Afin de défendre sa position, il prend en exemple le traitement social réservé à la pratique de l'esclavage. L'esclavage est une pratique qui, autrefois, était

socialement acceptée par la classe sociale qui la pratiquait. Selon Luck, accepter que la moralité puisse se réduire aux conventions sociales implique de soutenir la permissibilité morale de l'esclavage au moment où il était pratiqué ; ce que Luck refuse de soutenir. Selon lui, une théorie normative qui parvient à une telle conclusion est nécessairement une théorie morale qui fait défaut puisque le caractère immoral de l'esclavage est aujourd'hui considéré comme relevant de la connaissance morale, c'est-à-dire comme étant l'objet d'un jugement moral objectivement valide. Cette réfutation s'appuie sur la thèse qu'il existe des principes moraux qui ne varient pas en fonction du temps et des cultures. La variation du traitement social réservé à la pratique de l'esclavage est pour lui un élément suffisant pour rejeter l'idée selon laquelle la moralité peut être réduite aux conventions sociales : à la différence du caractère objectif de la moralité, les conventions sociales varient.

Luck considère en second lieu l'explication donnée par les tenants du conséquentialisme. Selon l'argument conséquentialiste, les actes de pédophilie virtuelle sont moralement non permisibles puisqu'ils augmentent significativement la probabilité que les joueur·euse·s adoptent des comportements de pédophilie dans le monde réel. Luck mobilise différentes études empiriques pour déclinier la prémisse de base de cet argument. Ces études identifient plusieurs facteurs pouvant augmenter ou diminuer la reproduction des actions dans le monde réel (Ferguson *et al.*, 2008). Étant donné la présence de différences significatives dans ces études, il n'est pas évident que l'un des deux types d'actes en question influence davantage le comportement dans le monde réel des joueur·euse·s que l'autre. Les études empiriques permettent autant de se positionner en faveur et en défaveur de l'argument conséquentialiste. D'ailleurs, celles qui soutiennent qu'il y a une corrélation entre le fait de jouer à un jeu vidéo violent et une augmentation des comportements violents dans le monde réel doivent tout de même expliquer pourquoi cette corrélation présente des différences moralement significatives lorsqu'on considère le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. Une distinction conséquentialiste se doit de montrer qu'il y a de bonnes raisons de supposer que la pédophilie virtuelle, soit un type d'acte virtuel violent, augmente davantage la probabilité d'accomplir ce type d'acte dans le monde réel que les actes virtuels de meurtre, soit un autre type d'acte violent. Les prémisses de l'argument conséquentialistes sont insuffisantes pour justifier le caractère immoral de la pédophilie virtuelle.

Luck rejette en troisième lieu la distinction morale entre les actes virtuels de meurtre et de pédophilie fondée sur l'idée que les premiers sont motivés par la compétition du jeu, tandis que les seconds sont motivés par l'acte lui-même. Cette distinction, axée sur la motivation des joueur·euse·s plutôt que sur les conséquences des actions, soutient que le meurtre virtuel est moralement permissible car la motivation des joueur·euse·s est considérée comme légitime (progresser dans le jeu), tandis que la pédophilie virtuelle est moralement non permissible car la motivation des joueur·euse·s est jugée répréhensible (accomplir un acte virtuel de pédophilie). La distinction, telle que proposée, s'appuie alors sur l'idée que l'acte virtuel de pédophilie, si accompli, est nécessairement motivé par lui-même. La fin visée par l'accomplissement de l'acte n'est pas instrumentale, elle ne vise pas la progression du jeu, par exemple. Or, selon Luck, certains actes virtuels de meurtre — qualifiés comme moralement permissible par nos intuitions morales — ne sont pas motivés par les fins du jeu, ils sont commis et motivés par eux-mêmes. Dans *Grand Theft Auto*, par exemple, plusieurs joueur·euse·s décident volontairement de happer des piéton·ne·s, sans que leurs actions soient motivées par les fins du jeu. Il semble que nous accordons tout de même une permissibilité morale à ce type d'acte, contrairement aux actes virtuels de pédophilie. Il ne serait donc pas évident que la permissibilité morale des meurtres virtuels puisse être justifiée en fonction de la motivation des joueur·euse·s.

Par ailleurs, comme Luck, on peut s'imaginer un jeu où la progression nécessite de commettre des actes virtuels de pédophilie, et il semble que l'intuition qu'il est moralement non permissible de pratiquer un tel acte persiste. La motivation du joueur ou de la joueuse ne semble donc pas pouvoir servir de base à une distinction morale pertinente entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. J'ajouterai que Luck omet une distinction importante lorsqu'il s'intéresse à l'évaluation des actes de pédophilie et de meurtre virtuels. Les jugements moraux ne portent pas seulement sur *les actes*, ils s'intéressent également *au caractère*, au sens de personnalité ou tempérament, de ceux qui commettent les actes. Les évaluations morales comprises dans le dilemme pourraient alors être également comprises comme portant sur le caractère des joueur·euse·s révélé par les actes de pédophilie ou de meurtres virtuels commis. On pourrait s'imaginer une réponse au dilemme reprenant cette distinction et suggérant que les évaluations morales des actions et du joueur ou de la joueuse ne sont pas similaires. Une personne pourrait admettre qu'il n'y a pas distinction morale pertinente au niveau de l'évaluation morale des deux types d'actes virtuels ; elle pourrait soutenir

que les deux actes sont moralement permisibles. Elle pourrait toutefois justifier la différence d'évaluation morale *des agent·e·s* en ajoutant que le fait de commettre un acte de pédophilie virtuelle révèle un caractère blâmable ou répréhensible chez l'agent·e qui est absent avec l'acte de meurtre virtuel⁷.

Luck considère en quatrième lieu l'argument selon lequel la pédophilie virtuelle est moralement non permissible puisqu'elle s'attaque injustement à un groupe social particulier. Par définition, la pédophilie est un comportement sexuel qui vise les enfants, tandis que le meurtre ne cible pas nécessairement un groupe spécifique. Le meurtre et la pédophilie représentent, dans le monde réel, des actes nuisibles (*harmful*), mais le fait de cibler un groupe, les enfants, rend les actes de pédophilie *plus* nuisibles, toutes choses considérées, que les actes de meurtre. Ces considérations semblent pouvoir justifier la différence d'évaluation morale des actes de pédophilie et de meurtre virtuels. La pédophilie virtuelle est toujours moralement non permissible, car elle cible les enfants. Le meurtre virtuel *pourrait être* moralement non permissible : il semble effectivement qu'un jeu vidéo où des meurtres virtuels seraient commis uniquement envers un groupe spécifique, comme les enfants ou les groupes sociaux minoritaires, ne serait pas moralement permissible. On peut s'imaginer un jeu où le joueur ou la joueuse incarnerait un groupe nazi. Toutefois, lorsque le meurtre virtuel ne cible pas de groupe en particulier, il semble qu'il puisse être moralement permissible.

Luck présente deux raisons pour rejeter la possibilité d'établir une distinction morale pertinente sur la base de cet argument. Premièrement, il n'est pas évident que de tuer un nombre x de personnes appartenant à des groupes sociaux différents est considérablement moins nuisible (*harmful*) que de commettre des actes de pédophilie sur un nombre x d'enfants. Afin d'être rigoureux, ce type d'argument doit défendre cette différence morale significative. Deuxièmement, considérant qu'un acte de pédophilie est une agression sexuelle commise sur un·e enfant, si l'on soustrait la notion d'enfant, on se retrouve avec la notion d'agression sexuelle sur une personne. La logique derrière ce quatrième argument permettrait alors de soutenir le jugement moral suivant : les actes virtuels d'agression sexuelle commis envers des individus appartenant à différents groupes sont

⁷ Luck parle de *motivation* des joueur·euse·s et on verra dans le premier chapitre que Bartel et Ali parlent du *désir* des joueur·euse·s. À noter que la remarque formulée s'applique également à Bartel et Ali.

moralement permmissibles, de la même manière que les actes virtuels de meurtre commis sur différents groupes le sont. Or, Luck est à la recherche d'un argument qui permet de justifier la différence morale intuitive entre les deux types d'actes, mais la notion de groupe spécifique — lorsqu'elle est attribuée ou soustraite aux deux types d'actes — aboutit à des jugements moraux similaires pour les deux types d'actes. L'élément du groupe social particulier ne peut donc servir à établir une différence morale pertinente entre les deux types d'actes, même s'il peut ajouter au caractère nuisible de ces mêmes actes.

En dernier lieu, Luck rejette l'argument évoquant le statut moral particulier des enfants : causer du mal à un·e enfant est pire que causer du mal à un·e adulte, *ceteris paribus*, donc les actes virtuels de pédophilie sont moralement plus condamnables que les actes virtuels de meurtre. À la différence de l'argument précédent, celui-ci s'appuie sur la notion particulière du statut moral des enfants, et non sur la notion de groupe particulier. Selon Luck, une proposition morale qui défend la permmissibilité du meurtre virtuel en s'appuyant sur le fait qu'il concerne des adultes et qui rejette la permmissibilité de la pédophilie virtuelle en s'appuyant sur le fait qu'elle concerne des enfants n'est pas une proposition morale qui respecte la clause *ceteris paribus*. En effet, selon Luck, soutenir que l'agression d'un·e enfant est plus dommageable que le meurtre d'un·e adulte équivaut à comparer deux actes qui ne sont pas égaux par ailleurs. Afin de respecter la clause *ceteris paribus*, l'argument devrait soutenir que le meurtre cause *autant* de tort (*as wrong as*) que les agressions sexuelles. De cette manière, seule la variable du statut de la victime serait évaluée. La différence morale entre les actes virtuels de pédophilie et de meurtre d'adultes serait alors entièrement due au fait que les premiers causent du mal à des enfants : l'agression d'un·e enfant serait plus dommageable que le meurtre d'un·e adulte *parce qu'il* cause du mal à un·e enfant. Cependant, la thèse selon laquelle le meurtre cause autant de tort (*as wrong as*) que les agressions sexuelles n'est pas évidente. Il n'est alors pas évident de défendre un argument impliquant un changement du type d'action commis ainsi qu'un changement du statut de la victime. L'autre possibilité pour les défenseur·euse·s de cet argument consiste à abandonner la clause *ceteris paribus* et admettre que de causer du mal à un·e enfant est *nécessairement* plus dommageable que de causer du mal à un·e

adulte. Cela autoriserait, toutefois, des propositions déraisonnables telles que : « stealing a child's lollipop is worse than torturing an adult »⁸ (Luck, 2009).

Au regard du rejet de ces cinq arguments formulés par Luck, et en l'absence d'une distinction morale pertinente entre les deux types d'actes virtuels, force serait d'admettre que l'évaluation morale des deux types d'actes doit être identique, que l'on statue en leur faveur ou en leur défaveur. Cela reviendrait à admettre que les actes virtuels de meurtre et de pédophilie sont soit moralement permisibles, soit moralement non permisibles, donc que les intuitions morales fondatrices du dilemme du joueur ne peuvent être *justifiées* du point de vue de la morale. Une option complémentaire, à défaut d'aboutir à une distinction morale appropriée, est de fournir une explication démystifiante (*debunking explanation*) du dilemme du joueur. Ce type d'explication est descriptif plutôt que normatif, il cherche à formuler une explication de la provenance de la différence intuitive de statut moral de ces actes, sans en fournir une justification morale. L'explication démystifiante entend alors expliquer la différence d'intuitions sans lui accorder une valeur normative.

Il convient de mentionner que l'article de Luck ne fournit pas d'assises empiriques qui confirment les intuitions morales fondatrices de son dilemme du joueur. Il semble que selon Luck, le fait qu'un nombre considérable de joueur·euse·s commettent des meurtres virtuels, et que très peu semblent commettre des actes de pédophilie virtuelle, soit le reflet implicite de la présence de cette différence intuitive dans nos évaluations morales. Même si cette affirmation n'est pas vérifiée de manière empirique, et malgré la possibilité que seule une minorité de personnes défendent cette différence morale intuitive, j'admettrai que l'intérêt philosophique du dilemme du joueur n'en est pas pour le moins écarté. La littérature concernant le dilemme du joueur, non seulement présente un problème philosophiquement intéressant, mais soulève des questions d'enjeux éthiques plus larges. Elle permet une remise en question, de manière générale, de la violence des actions virtuelles commises⁹.

⁸ « Voler la sucette d'un·e enfant est pire que de torturer un·e adulte » [Traduction libre].

⁹ J'élaborerai sur le rejet de l'universalité du dilemme du joueur dans la conclusion du second chapitre.

0.3. Présentation des objectifs

Dans ce mémoire, je poursuis trois objectifs généraux et chacun de ces objectifs est rempli par l'un des trois chapitres. Tout d'abord, je souligne les lacunes des propositions existantes visant à résoudre ou à dissoudre le dilemme du joueur. Ensuite, j'expose différentes explications concernant l'origine des intuitions morales mises en évidence par le dilemme du joueur. Enfin, je propose une solution à ce dilemme qui défend la révision de l'évaluation morale du meurtre virtuel tout en maintenant l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Il est nécessaire de présenter ces objectifs de manière plus détaillée.

Le premier chapitre se présentera comme une recension critique des positions dominantes ayant répondu au dilemme du joueur. Certaines positions ont cherché à le résoudre en proposant une distinction morale pertinente justifiant la différence de statut moral entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. Je présenterai les positions de ce type défendues respectivement par Christophe Bartel (2012) et Stephanie Patridge (2013). D'autres positions ont, quant à elles, cherché à dissoudre le dilemme du joueur en rejetant les intuitions morales identifiées par Luck. Je présenterai les positions défendues respectivement par Rami Ali (2015) et John Tillson (2018). Par la même occasion, ce premier chapitre permettra d'allonger la liste des distinctions lacunaires entamée par Luck dans son article de 2009. Au terme de ce premier chapitre, je défendrai le constat selon lequel aucune résolution ou dissolution du dilemme du joueur n'est en vue. Le principe de cohérence exige donc la révision de l'une des évaluations morales identifiées par le dilemme du joueur.

Dans le second chapitre, j'expliquerai la provenance des intuitions morales identifiées par Luck. Pourquoi jugerions-nous intuitivement que le meurtre virtuel est moralement permmissible et que la pédophilie virtuelle est moralement non permmissible ? Sur quels facteurs ces intuitions morales peuvent-elles être basées ? Pour ce faire, je présenterai une explication démystifiante¹⁰ répertoriée dans la littérature, soit celle de Jens Kjeldgaard-Christiansen (2020), et en formulerai une complémentaire.

¹⁰ Je définirai la notion d'explication démystifiante au début du second chapitre.

Jens Kjeldgaard-Christiansen formule une explication démystifiante qui s'appuie sur la notion de « caractéristique prototypique » — que je définirai dans ce second chapitre. Ce dernier soutient que la cause de la différence d'évaluations morales entre le meurtre et la pédophilie virtuels relève de la formulation abstraite du dilemme du joueur ; plus précisément, de l'indétermination des actes virtuels compris dans ce dilemme. Kjeldgaard-Christiansen présente trois caractéristiques prototypiques qui seraient attribuées à la pédophilie virtuelle au moment de la conception intuitive du dilemme du joueur : un désir immoral, une violation de pureté et une relation de domination. Selon lui, l'attribution de ces caractéristiques prototypiques peut expliquer la différence d'évaluations morales identifiée par le dilemme du joueur. Cette attribution serait toutefois erronée et ne pourrait justifier cette différence morale identifiée par Luck puisque, d'un côté, certains cas de pédophilie virtuelle ne présentent pas ces caractéristiques prototypiques et, de l'autre, certains cas de meurtres virtuels présentent ces caractéristiques prototypiques. C'est pourquoi, selon Kjeldgaard-Christiansen, mettre en évidence ces caractéristiques prototypiques permet d'expliquer la présence de cette différence d'évaluations morales sans toutefois la justifier. Selon lui, spécifier les actes virtuels compris dans le dilemme permettrait d'écarter cette différence d'évaluations morales.

Je formulerai ensuite une explication démystifiante originale et complémentaire à celle de Kjeldgaard-Christiansen en m'appuyant sur une théorie relevant de la psychologie morale. Je mobiliserai l'intuitionnisme social défendu par Jonathan Haidt (2001), soit une théorie descriptive qui s'intéresse à la manière dont les intuitions morales et les jugements moraux sont formulés. Haidt met en évidence les influences socioculturelles à la base de la formulation des intuitions morales ainsi que la corrélation étroite entre les intuitions morales et la formulation des jugements moraux. Je soutiendrai que le modèle de Haidt permet une explication sociale et culturelle des intuitions morales identifiées par le dilemme du joueur. Je présenterai des hypothèses explicatives de la provenance de ces intuitions morales en me référant à certaines données socioculturelles. Par exemple, j'expliquerai l'opposition morale vis-à-vis de la pédophilie virtuelle par des facteurs sociaux tels que l'accessibilité et la consommation accrue des contenus virtuels de pornographie juvénile ainsi qu'au traitement juridique réservé aux cas d'agression sexuelle. J'expliquerai également la permissibilité morale accordée au meurtre virtuel par des facteurs sociaux tels que la

permissibilité morale accordée aux meurtres réels commis en contexte d'autodéfense et de défense nationale¹¹.

Aux termes du second chapitre, je soutiendrai qu'il est légitime de douter de la force normative des intuitions morales fondatrices du dilemme du joueur. Le deuxième chapitre, à l'aide du modèle de Haidt, aura mis en évidence des influences socioculturelles et des motivations contingentes intervenant lors de la formulation des intuitions morales. Comme ces facteurs influant ne correspondent pas nécessairement aux faits moraux, une des deux évaluations morales doit être distinctes des intuitions morales initialement identifiées par Luck. C'est pourquoi, dans le troisième chapitre, je souscrirai à une posture normative en formulant ma propre solution au dilemme du joueur.

Je défendrai la thèse selon laquelle il faut réviser l'évaluation morale du meurtre virtuel et conserver l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Plus précisément, je soutiendrai qu'afin d'être moralement cohérent, il faut conclure que le meurtre virtuel est moralement non permissible, sauf en contextes virtuels d'autodéfense et de défense nationale, et que la pédophilie virtuelle est strictement moralement non permissible. Je défendrai cette position à l'aide de trois arguments. D'abord, je soutiendrai que le meurtre et la pédophilie virtuels témoignent d'un tort expressif et qu'il est moralement incorrect d'accorder la permissibilité morale à un acte témoignant d'un tel tort. Je formulerai ensuite un argument soutenant que la révision de l'évaluation morale du meurtre virtuel présente moins de coûts moraux que la révision de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Je développerai cet argument en adoptant la perspective du conséquentialisme de la règle afin de montrer qu'une règle morale se situant en faveur de la pédophilie virtuelle ne fait pas partie du meilleur système de règles possible. Je formulerai finalement un troisième argument, cette fois-ci kantien, afin de défendre la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle et la révision de l'évaluation morale du meurtre virtuel. Je soutiendrai que les actes de pédophilie virtuelle violent les devoirs de perfectionnement de soi. Je montrerai également que mon argument kantien permet de répondre à deux objections potentielles.

¹¹ À noter que mon explication est socialement et culturellement ancrée en Amérique du Nord et ne prétend pas défendre une portée plus large.

CHAPITRE I. REVUE CRITIQUE DE LA LITTÉRATURE

Dans ce chapitre, j'examine les réponses principales présentées dans la littérature au dilemme du joueur. Ces réponses sont de deux types. Comme on le verra, certain·e·s auteur·rice·s cherchent à résoudre le dilemme en proposant une distinction morale pertinente justifiant la différence de statut moral entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. Ces dernier·e·re·s accepte la prémisse du dilemme (c'est-à-dire, la thèse selon laquelle nos intuitions morales de départ sont différentes) tout en proposant une justification de la différence intuitive entre les deux actes virtuels. D'autres auteur·rice·s, quant à elleux, cherchent plutôt à dissoudre le dilemme du joueur en rejetant la prémisse selon laquelle nos intuitions morales concernant le meurtre et la pédophilie virtuels sont différentes. Iels soutiennent que nous n'avons pas les intuitions morales fondatrices du dilemme et défendent une similarité entre les évaluations morales du meurtre et de la pédophilie virtuels.

Dans ce premier chapitre, je dresserai une revue critique de la littérature pertinente, en commençant par les propositions visant à résoudre le dilemme et en poursuivant avec celles visant à le dissoudre. La proposition défendue en conclusion se situera au croisement de ces deux types de solutions. D'un côté, de manière similaire aux auteur·rice·s cherchant à résoudre le dilemme du joueur, j'admettrai que nous avons effectivement les intuitions morales saisies par le dilemme du joueur. Toutefois, à la différence d'elleux, je formulerai une explication démystifiante de la présence de ces intuitions morales sans formuler une justification normative de cette différence. De l'autre côté, contrairement aux auteur·rice·s cherchant à dissoudre le dilemme du joueur, je soutiendrai que nos intuitions morales de départ sont erronées et que l'évaluation morale du meurtre virtuel se doit d'être révisée, sans toutefois remettre en question l'existence de ces intuitions telle que comprise dans la prémisse fondatrice du dilemme.

1.1. Solutions visant à résoudre le dilemme

1.1.1. Solution de Bartel

Christophe Bartel (2012) propose sa solution au dilemme du joueur dans son article « Resolving the gamer's dilemma ». Bartel essaie de résoudre le dilemme en rendant justice à l'intuition morale fondatrice du dilemme du joueur, soit l'intuition selon laquelle il existerait effectivement une différence morale entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. La distinction qu'il propose

s'appuie sur la notion de pornographie juvénile. Bartel soutient que la pédophilie virtuelle est moralement non permisible puisqu'elle consiste en la représentation d'un acte sexuel impliquant des enfants, donc qu'elle constitue *ipso facto* un cas de pornographie juvénile, soit un acte moralement non permisible. Dès lors, elle se distingue du meurtre virtuel. Voici une reconstitution de l'argument de Bartel :

P1. Les actes virtuels de pédophilie commis dans les jeux vidéo impliquent nécessairement la représentation d'actes sexuels avec des enfants.

P2. Les actes virtuels de meurtre commis dans les jeux vidéo n'impliquent pas nécessairement la représentation d'actes sexuels impliquant des enfants.

P3. Un contenu virtuel qui présente des actes sexuels avec des enfants est de la pornographie juvénile virtuelle.

C1. Donc, la pédophilie virtuelle est de la pornographie juvénile virtuelle, tandis qu'un meurtre virtuel n'est pas de la pornographie juvénile virtuelle.

P4. La pornographie juvénile virtuelle est moralement non permisible.

C2. La pédophilie virtuelle est moralement non permisible et le meurtre virtuel est moralement permisible.

En d'autres termes, l'argument de Bartel soutient que l'implication d'actes sexuels avec des enfants dans le cas de la pédophilie virtuelle est un élément qui distingue ces actes des meurtres virtuels, et qui rend les premiers des actes de pornographie juvénile. Ainsi, les jeux vidéo qui présentent des actes virtuels de pédophilie sont moralement non permisibles.

La force d'un argument philosophique réside dans la vérité de chacune de ses prémisses ainsi que dans la progression logique entre ces dernières, ce qui permet de s'assurer que le contenu des prémisses d'un argument est suffisant pour soutenir sa conclusion.

Afin de rendre compte du premier aspect, Bartel doit justifier la troisième prémisse de son argumentaire ; il est raisonnable de supposer que la première et la seconde sont évidentes. Pour montrer que le contenu des jeux vidéo comprenant de la pédophilie virtuelle participe à la diffusion ou à la production de pornographie juvénile, il doit définir la notion de pornographie juvénile et

montrer sa concordance avec les jeux vidéo comprenant de la pédophilie virtuelle. Bartel se réfère à la notion de pornographie définie par Micheal Rea (2001). Selon la définition de ce dernier, un objet est de la pornographie s'il est raisonnable de croire qu'il est utilisé à des fins pornographiques ou traité comme de la pornographie par la majorité de l'audience pour laquelle il a été créé. On remarque que cette définition prend appui sur le type de consommation de l'objet plutôt que sur l'objet lui-même, ce qui met l'accent sur l'usage qui est fait de ce dernier plutôt que sur ses caractéristiques propres. Un objet peut alors être pornographique même si sa fonction initiale n'était pas pornographique. Par exemple, si l'on considère que la fonction initiale de la louche est de permettre le transfert d'un liquide, la louche n'est pas *en soi* un objet pornographique. Par contre, selon la définition de Rea, la louche *devient* un objet pornographique lorsqu'une majorité de personnes qui l'utilise en fait un usage pornographique. Bartel soutient alors que le contenu virtuel d'un jeu vidéo qui comprend des actes virtuels de pédophilie et qui est utilisé à des fins pornographiques ou traitées comme de la pornographie est, en ce sens, de la pornographie. Donc, même si la fonction initiale des actes virtuels de pédophilie représentés n'avait pas des fins pornographiques, ces actes seraient de la pornographie dans la mesure où l'assistance l'utilise majoritairement d'une telle manière.

Bartel doit ensuite montrer que les actes virtuels de pédophilie commis dans les jeux vidéo sont effectivement utilisés à des fins pornographiques ou traités comme de la pornographie par les joueur·euse·s. Il doit alors s'intéresser aux comportements du joueur ou de la joueuse. Pour ce faire, il s'appuie sur une présomption comprise dans le texte de Luck. Ce dernier avait soutenu qu'il est raisonnable de soutenir que la volonté de certain·e·s joueur·euse·s de commettre des meurtres virtuels est liée à un plaisir associé à l'acte en soi. Il réfère au passage sur les piéton·ne·s innocent·e·s happé·e·s dans *Grand Theft Auto*, mentionné précédemment. Bartel s'appuie sur ce passage afin de transposer cette même idée aux actes virtuels de pédophilie. Il soutient qu'il est raisonnable d'avancer que certains actes virtuels de pédophilie sont, ou pourraient être, commis volontairement, donc qu'il est raisonnable de soutenir qu'une personne qui commet ce type d'acte le désire en soi. Bartel soutient alors que le plaisir associé au fait de commettre un acte virtuel de pédophilie est un élément suffisant pour considérer qu'il s'agit d'une manière de traiter ce contenu à des fins pornographiques. Les actes virtuels de pédophilie seraient, en ce sens, de véritables cas de pornographie juvénile.

Le caractère immoral de la pornographie juvénile virtuelle, admis par la quatrième prémisse de la reconstitution de l'argument, doit à son tour être justifié par Bartel. Si la pornographie juvénile est moralement condamnée en fonction du mal qu'elle cause aux enfants, on peut penser que la pornographie juvénile virtuelle, à la différence de la pornographie juvénile du monde réel, est moralement permisible puisqu'elle ne cause pas directement de mal aux enfants — les enfants représenté·e·s étant des personnages virtuels. Afin d'éviter ce contre-argument, Bartel défend la non-permissibilité morale de la pornographie virtuelle en mobilisant les idées de Neil Levy (2002). L'argument de Levy s'appuie sur la prémisse selon laquelle, les enfants ont un statut *moral* inférieur aux adultes, tandis que les femmes ont un statut *moral* égal à celui des autres adultes. Levy admet que la pornographie juvénile est moralement nuisible (*bad*) pour les femmes, puisqu'elle participe à l'érotisation des relations sexuelles inégalitaires et contribue ainsi à leur subordination *sociale* (ce qui constitue une violation directe de leur statut *moral* égal)¹². Par la représentation de femmes dans des rapports de soumission, la pornographie participe à la subordination des femmes, et par la représentation d'enfants dans des relations de soumission, la pornographie juvénile renforce cette subordination des femmes. L'argument de Bartel peut sembler peu intuitif, et il semble qu'un argument qui le serait davantage pourrait être le suivant : la pornographie hétérosexuelle populaire (*mainstream*) est moralement non permisible, puisqu'elle érotise les relations inégalitaires avec les femmes, ce qui érotise par le fait même leur soumission et renforce leur subordination sociale. Similairement, la pornographie juvénile est moralement non permisible, puisqu'elle érotise les enfants au sein de rapports de soumission, ce qui érotise par le fait même leur soumission et renforce leur subordination sociale. Or, selon Levy, cet argument ne peut être utilisé pour la pornographie juvénile, puisque les enfants ont effectivement un statut *moral*

¹² Plusieurs critiques en études féministes soutiennent que le fait d'être une femme et le fait d'être subordonné vont de pairs : le fait d'être subordonnée est constitutif du fait même d'être une femme. Levy ne rend pas compte de ces critiques bien documentées en considérant séparément les femmes de leur statut social de subordination. Simone de Beauvoir (1968) affirme que la *femme* est le résultat de la civilisation et non d'un destin naturel ou humain. Monique Wittig (1980), quant à elle, soutient qu'il est important pour le combat féministe de s'affranchir des catégories *femme* et *homme* proposées par la société patriarcale, qui se renforcent entre elles. Audre Lorde (1984), dans le même ordre d'idées, affirme : « the master's tools will never dismantle the master's house ».

subordonné à celui des adultes. Au contraire, la pornographie constitue une corruption du statut *social* des femmes qui devraient pourtant être égale à celui des autres adultes¹³.

Pour Bartel, cela suffit à justifier la différence entre les évaluations morales des actes virtuels de meurtre et de pédophilie. Le second acte est moralement non permissible puisqu'il constitue de la pornographie juvénile, soit une pratique moralement non permissible, à la différence du premier.

Suite à la publication de l'article de Bartel, Luck (Luck et Ellerby, 2013) lui-même rejette cette distinction morale, en soutenant que la présence de la représentation de l'acte de pédophilie n'est pas un élément intrinsèque à la pédophilie virtuelle, tel que saisi par le dilemme du joueur. En effet, on peut s'imaginer un jeu dans lequel l'histoire fait comprendre à la joueuse ou au joueur que ce type d'acte a été commis, sans qu'il ait été représenté. Selon Luck, l'intuition morale saisie par le dilemme du joueur persiste malgré l'absence de la représentation de l'acte de pédophilie : on aurait l'intuition morale qu'un jeu où des actes virtuels de pédophilie sont commis — sans représentation — est moralement non permissible.

Pour récupérer la portée de l'argument de Bartel, une possibilité serait de soutenir que l'argument de Bartel résout une partie du dilemme du joueur, soit qu'il formule une distinction morale pertinente entre les actes virtuels de pédophilie et de meurtre *représentés* dans les jeux vidéo. Une deuxième possibilité est de soutenir que la représentation de l'acte de soumission n'est pas un élément nécessaire à l'érotisation de la relation inégalitaire que permet la pédophilie virtuelle. On peut penser qu'un jeu vidéo dans lequel un fond noir s'affiche mentionnant la phrase « un acte de pédophilie a été commis » participe à l'érotisation d'une relation de soumission nuisible pour les femmes — en reprenant la logique de l'argument qui s'appuie sur la différence de statut moral. Je soutiendrai toutefois que l'argument de Bartel présente une erreur d'inférence logique, et ce, indépendamment de la vérité de chacune de ses prémisses. Il semble que les prémisses de l'argument de Bartel ne soient pas suffisantes pour soutenir que le meurtre virtuel est moralement permissible, même s'il est en mesure de soutenir que la pédophilie virtuelle est moralement non permissible. Le fait que le meurtre virtuel n'implique pas nécessairement un type d'action non

¹³ Il n'est pas évident que la pornographie n'a pas d'effet sur le statut inférieur des enfants. S'il est juste que leur développement les classe en position d'infériorité face aux adultes, on peut penser que la pornographie juvénile accentue cette infériorité et en ce sens pose un problème.

permissible en particulier, comme la pornographie juvénile, n'implique pas que le meurtre virtuel est exempt de caractéristiques d'actions moralement non permises. S'il est juste d'admettre que les actes virtuels de pédophilie constituent de la pornographie juvénile, il serait raisonnable de soutenir que le meurtre virtuel implique, par exemple, un acte de domination ou de colonisation, soit deux actes qui subordonnent certains groupes sociaux et que l'on pourrait juger moralement non permises. Le contenu argumentatif que fournit Bartel au sujet du meurtre virtuel n'est donc pas suffisant pour soutenir le poids logique de son argument. Force est alors d'admettre que si la reconstruction de l'argument est juste, ainsi que l'erreur logique soulevée, Bartel n'a pas donné une raison conclusive pour soutenir l'idée que le statut moral du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle sont différents.

Une autre possibilité de récupération l'argument de Bartel serait d'y annexer une clause *ceribus paribus*, ce qui permettrait de résoudre l'objection d'inférence logique formulée dans le paragraphe précédent. La prémisse pourrait être formulée telle quelle : s'il n'y a pas d'autres raisons de penser que le meurtre virtuel est non permissible (clause *ceteris paribus*), alors il faut conclure que la pédophilie virtuelle est moralement non permissible et que le meurtre virtuel est moralement permissible. De cette manière, une distinction morale entre les deux types d'actes serait formulée. Toutefois, considérant la non-permissibilité morale du meurtre réel, le changement d'évaluation morale qui se produit lors du passage au monde virtuel se doit d'être justifié. Dans le cas où cette justification serait absente, il semble que le fardeau de la preuve revient aux défenseur·euse·s de la permissibilité morale du meurtre virtuel.

1.1.2. Solution de Patridge

Stephanie Patridge (2013) propose une résolution qui traite directement le meurtre et la pédophilie virtuels. Bartel fait référence aux jugements moraux concernant un acte tiers du monde réel, soit la pornographie juvénile, afin de juger les deux actes virtuels compris dans le dilemme. Patridge, pour sa part, préfère juger les actes compris dans le dilemme en soi, sans faire référence aux jugements moraux concernant des actes tiers. Sa solution est circonscrite aux référentiels moraux du monde réel concernant le meurtre et la pédophilie. Elle ne recourt pas à d'autres notions comme Bartel le fait avec la pornographie juvénile.

La solution au dilemme moral proposée par Patridge s'organise en deux temps. Elle rejette d'abord le type d'argument qui s'appuie sur le « message » véhiculé par le comportement virtuel des joueur·euse·s. Une prémisse de l'argument de Patridge est la reconnaissance que nos comportements véhiculent certains messages et influencent ainsi nos croyances concernant ce qu'il est moralement correct ou incorrect de faire. Implicitement, lorsqu'un·e joueur·euse choisit de commettre un acte x , iel informe les personnes assistant à l'acte x qu'il est moralement permissible de commettre l'acte x . Nos comportements auraient donc des effets moraux, auxquels est associé un devoir *prima facie*, soit celui de considérer ces effets lors de l'évaluation morale des actions. Ainsi, accepter de jouer à un jeu vidéo permettant des comportements moraux non permisibles reviendrait à exprimer une acceptation de ces comportements et, dès lors, influencerait le comportement moral d'autrui. Or, Patridge refuse d'admettre que cet argument s'applique aux actes saisis par le dilemme du joueur. Ce refus d'associer un risque d'influence aux actes de pédophilie virtuelle est fondé sur l'idée que la pédophilie est marquée par un tabou si bien ancré socialement que les individus comprennent qu'il s'agit d'un jeu et qu'aucune conclusion morale ne doit être tirée lorsqu'un·e joueur·euse commet ce type d'acte. Par ailleurs, Patridge admet que notre refus moral lié aux actes virtuels de pédophilie est indépendant de la présence ou de l'absence d'effets moraux collatéraux : la différence d'intuitions morales dans le dilemme du joueur persiste indépendamment de ce facteur. Le refus de cette distinction morale de Patridge est cohérent avec le refus par Luck des arguments conséquentialistes.

Patridge se tourne alors vers un second type de distinction morale qui, cette fois, s'appuie sur les caractéristiques des représentations virtuelles, à savoir si elles s'écartent du monde réel ou si elles se conçoivent comme le reflet de ce dernier. Elle s'appuie sur l'argument selon lequel s'il est raisonnable d'interpréter le contenu virtuel comme le reflet du monde réel, alors il est aussi raisonnable d'interpréter ce contenu à l'aide des jugements moraux du monde réel — donc, d'évaluer le contenu virtuel de manière semblable au contenu réel. L'expérience du contenu représentationnel comme un reflet de la réalité justifierait de faire le pont entre les jugements moraux concernant le monde réel et les jugements concernant le monde virtuel. Dès lors, si Patridge parvient à montrer que la pédophilie virtuelle constitue davantage un reflet de la réalité que le meurtre virtuel, alors elle aura formulé une distinction morale pertinente entre les deux types d'actes.

Selon Patridge, il est raisonnable d'évaluer moralement la pédophilie virtuelle comme un reflet de la réalité, puisque le contenu représentationnel cible les enfants de la même manière que la pédophilie réelle. Dans un cas comme dans l'autre, les actes (réels ou virtuels) de pédophilie sont commis sur des enfants (réel·le·s ou virtuel·le·s) parce qu'ils ou elles sont des enfants (réel·le·s ou virtuel·le·s). Les actes de pédophilie virtuelle commis par un·e joueur·euse sont donc pour Patridge moralement non permisibles. Quant au meurtre virtuel, Patridge admet qu'il est raisonnable — du moins qu'il est plus raisonnable — de considérer qu'il ne s'agit pas d'un reflet de la réalité, puisque les agent·e·s ne sont pas ciblé·e·s de la même manière que dans la réalité. Patridge admet tout de même qu'il est raisonnable d'évaluer certains actes de meurtre virtuel comme le reflet de la réalité, comme dans les jeux vidéo où des groupes sociaux subordonnés seraient ciblés.

Toutefois, Patridge ne fournit pas une explication suffisante de la distinction qu'elle propose entre le contenu représentationnel des meurtres virtuels et de la pédophilie virtuelle. Nonobstant la conformité qu'elle défend entre la pédophilie virtuelle et réelle, Patridge n'explique pas de quelle manière les actes de meurtre virtuel se distinguent considérablement des meurtres réels, à tel point que leurs évaluations morales devraient diverger. Les jeux vidéo à partir desquels sont formulées les intuitions comprises dans le dilemme du joueur sont du type de *Grand Theft Auto*, soit des jeux vidéo dont l'objectif est justement de présenter un reflet du monde réel. Les villes dans *Grand Theft Auto* sont d'ailleurs modelées à partir de villes américaines comme New York, Miami et Los Angeles. Pourquoi est-il moralement plus raisonnable de considérer que les jeux vidéo de guerre comme *Call of Duty* présentent un contenu représentationnel qui s'écarte de la réalité plutôt qu'un contenu représentationnel qui reflète la réalité ? Les intuitions morales saisies par le dilemme du joueur s'intéressent aux jeux vidéo qui tendent vers une représentation de la réalité. Luck, justement, écarte les jeux tels que *Pac-Man*, qui présentent des meurtres virtuels sans chercher à représenter la réalité. Dans la discussion, il n'est alors pas évident que les meurtres virtuels saisis par l'analyse du dilemme du joueur sont mis en image par des contenus représentationnels qui s'écartent davantage de la réalité que les contenus représentationnels dans lesquels sont présentés les actes virtuels de pédophilie. Patridge doit alors expliquer en quoi il est plus raisonnable de considérer que la pédophilie virtuelle est une représentation qui se rapproche davantage de la réalité que le meurtre virtuel. Si Patridge parvient à fournir une telle explication, la distinction proposée ne saisit tout de même pas le type d'acte qui est au cœur de la discussion du dilemme du joueur, c'est-à-dire

les actes commis dans un contexte virtuel qui cherche à représenter des contextes du monde réel. Donc, d'un côté, si Patridge fournit une explication satisfaisante du fait que le meurtre virtuel ne représente pas la réalité, à la différence de la pédophilie virtuelle, alors elle sort de la discussion du dilemme du joueur. De l'autre côté, si Patridge fournit une explication du fait que les deux actes représentent la réalité, en maintenant que la pédophilie virtuelle représente davantage la réalité, alors Patridge serait obligée de conclure que les deux actes sont moralement non permissibles, puisqu'il s'agit du jugement moral qui leur est réservé dans la réalité.

D'ailleurs, Patridge admet que la distinction morale qu'elle propose s'appuie sur l'idée que la pédophilie virtuelle s'attaque à un groupe spécifique, les enfants, tout comme la pédophilie réelle. Il semble alors que, même si l'on accepte que la pédophilie virtuelle soit une représentation qui reflète davantage la réalité, la solution de Patridge n'échappe pas au quatrième argument rejeté par Luck. L'argument de Patridge implique que si l'on envisageait des actes d'agression sexuelle sur différents groupes, alors l'évaluation morale de ces agressions sexuelles pourrait être équivalente à celle du meurtre virtuel. Cet argument permettrait alors de juger les deux actes de manière similaire, et non de défendre des évaluations morales distinctes. Comme mentionné dans l'introduction, le fait de cibler un groupe spécifique ne peut servir de base pertinente afin de distinguer le meurtre et la pédophilie virtuels.

1.2. Solutions visant à dissoudre le dilemme

1.2.1. Solution d'Ali

Rami Ali (2015), dans son article « A new solution to the gamer's dilemma », cherche à dissoudre le dilemme en infirmant la prémisse fondatrice de ce dernier, soit l'idée qu'il existe une différence morale intuitive entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle. Afin de bien saisir l'argument de Ali, il convient au préalable de distinguer le contexte du joueur ou de la joueuse (*gamer's context*) et le contexte du jeu (*in-game context*), et de présenter la notion d'engagement approprié. Le premier est le contexte du monde réel dans lequel le ou la joueur·euse se situe ; tandis que le second est le contexte virtuel dans lequel le personnage du jeu se situe. Puis, l'engagement est un type de relation qui existe entre le contexte du joueur ou de la joueuse et le contexte du jeu : l'engagement est dit approprié lorsque le contexte de la personne qui joue est cohérent avec le contexte du jeu et est dicté par celui-ci. Par exemple, si le contexte du jeu est celui d'une compétition culinaire

virtuelle, alors l'engagement de la personne qui joue est approprié lorsqu'il ou elle joue avec l'intention de participer à des activités culinaires virtuelles. Un·e joueur·euse qui érotise un tel jeu ne serait pas engagé·e de manière appropriée avec le jeu, puisque cette forme d'engagement ne serait pas dictée par le contexte du jeu.

Selon Ali, si on limite le dilemme aux situations où les joueur·euse·s sont investi·e·s de manière appropriée dans leurs actions virtuelles et où les représentations du jeu sont moralement permmissibles, on se rend compte que les intuitions morales liées au meurtre virtuel et à la pédophilie virtuelle ne sont pas différentes. Afin de défendre cette idée, Ali montre qu'une analyse sensible au contexte permet de reconnaître que les actes de meurtres virtuels ne sont pas toujours permmissibles et que les actes de pédophilie virtuelle ne sont pas toujours non permmissibles.

Son propos s'appuie sur deux arguments. Le premier argument infirme l'intuition morale selon laquelle les actes de pédophilie virtuelle sont toujours moralement non permmissibles. Ali soutient que la pédophilie virtuelle peut être moralement permmissible, en s'appuyant sur une analogie entre les romans de fiction et les jeux vidéo. Il semble qu'il soit moralement permmissible de lire un roman fictif où le ou la protagoniste commet un acte de pédophilie. Ali cherche alors à montrer qu'il n'y a pas de différence significative dans l'évaluation des actes d'un roman de fiction et d'un jeu vidéo. Pour ce faire, il rejette deux arguments potentiels : le premier retient l'idée que dans un jeu vidéo, le ou la joueur·euse contrôle son personnage ; tandis que dans un roman, le ou la lecteur·rice ne fait qu'assister aux actes commis. Ali soutient que l'action de lire un roman, comme l'action de jouer à un jeu, permet à la représentation de l'acte virtuel de se dérouler. Dans un cas comme dans l'autre, l'agent·e possède un moyen de mettre fin à la progression de l'histoire, soit en cessant de lire ou de jouer. Ce moyen est alors un élément de contrôle, et il est présent tant dans le cas du roman que dans le cas du jeu vidéo. L'élément de contrôle ne pourrait alors servir à formuler une distinction entre les deux médiums narratifs. Le second argument visant à soutenir une différence au niveau de la permmissibilité morale des actes dans les jeux vidéo et dans les romans défend l'idée que, dans les jeux vidéo, il y a une forme de liberté plus significative que dans les romans. Or, selon Ali, cet argument ne tient pas la route, puisque des libertés significatives peuvent être présentes dans les romans. En effet, il existe des romans dans lesquels le ou la lecteur·rice peut

faire des choix influençant le cours de l'histoire¹⁴ et qui pourraient permettre d'exercer une forme de liberté conduisant à des actes de pédophilie. Dans ces cas, il n'est pas clair que seul le contexte narratif qui contient de la pédophilie doit moralement être évité. En ce sens, la notion de liberté ne semble pas être pertinente dans la justification du caractère moral du meurtre virtuel et immoral de la pédophilie virtuelle. À l'aide de cet argument, Ali cherche à montrer que, dans un contexte narratif, nous jugeons les deux types d'actes de la même manière, qu'il s'agisse d'un jeu vidéo ou d'un roman. Dès lors, si un acte est moralement permissible dans un médium, il le serait dans l'autre également, et il en va de même pour le caractère moralement non permissible d'un acte. Ali s'appuie alors sur la présence d'actes de pédophilie au sein de romans afin de soutenir que les actes de pédophilie virtuelle, dans le cadre d'un contexte narratif et des deux limites mentionnées précédemment, peuvent être moralement permises.

Le second argument avancé par Ali, quant à lui, infirme l'intuition morale selon laquelle les meurtres virtuels sont toujours moralement permises. L'argument prend forme dans le contexte d'un jeu vidéo de simulation. Selon Ali, les jeux de simulation, comme *Grand Theft Auto*, sont des jeux simulant l'expression d'une forme de liberté et qui permet plusieurs types d'actions moralement permises ou non permises. Le ou la joueur·euse peut, par exemple, décider de suivre les règles du Code de la route ou de les enfreindre ; ses actions sont le produit de ses désirs. L'argument d'Ali est le suivant :

P1. Un·e joueur·euse commettant un meurtre dans un jeu de simulation désire en soi cette action virtuelle.

P2. Le meurtre réel est moralement non permissible.

P3. Désirer en soi un acte moralement non permissible est moralement non permissible.

C. Donc, dans un jeu de simulation, le meurtre virtuel est moralement non permissible.

L'élément principal de l'argument est la notion de liberté. Comme la personne qui joue est libre, si elle choisit librement de commettre certains actes, cela signifie qu'elle désire voir ces actes réalisés. Selon Ali, il est toutefois moralement non permissible de désirer un acte moralement non

¹⁴ Ce type de roman est souvent appelé « roman dont vous êtes le héros ».

permissible. Donc, lorsqu'un·e joueur·euse décide de commettre un meurtre virtuel dans un contexte de jeu (*in-game context*) où il ou elle est libre de décider des actions commises, l'acte est moralement non permissible.

À la lumière des arguments d'Ali, il semblerait que la pédophilie virtuelle peut parfois être moralement permissible et que le meurtre virtuel peut parfois être moralement non permissible. La première prémisse du dilemme serait alors réfutée, soit que nous avons l'intuition que commettre un meurtre virtuel est toujours moralement permissible et que commettre un acte de pédophilie virtuelle est toujours moralement non permissible.

Le premier argument d'Ali fait face à plusieurs problèmes. Ali formule la prémisse conditionnelle suivante : si les romans fictifs et les jeux vidéo ne présentent pas de différence qui justifie une différence entre les évaluations morales des deux médiums, alors une évaluation morale similaire des actes dans les romans fictifs et dans les jeux vidéo peut être défendue. Ainsi, si un acte est moralement permissible dans les romans de fiction, il peut aussi l'être dans les jeux vidéo. Ali réfute ensuite deux arguments potentiels et conclut de manière inductive qu'il n'y a pas de différence significative entre les deux médiums narratifs pouvant justifier une différence entre les évaluations morales. Il semble que la réfutation de ces deux arguments ne soit pas suffisante pour conclure qu'il n'y a pas de différence significative entre les romans fictifs et les jeux vidéo. Une interprétation de l'argument d'Ali pourrait soutenir que, jusqu'à présent, les arguments qui existent ne sont pas suffisants pour montrer qu'il y a une différence morale significative entre les romans fictifs et les jeux vidéo, donc qu'il serait provisoirement juste de conclure qu'il n'en existe pas une entre les deux médiums. D'un point de vue déductif, l'argument peut sembler insuffisant, mais il peut tenir la route lorsqu'on le considère d'un point de vue inductif et provisoire.

Je formulerais toutefois une objection à l'argument d'Ali, qui tient même sous sa forme inductive. L'objection soutient que l'argument d'Ali constitue une pétition de principe. En effet, son argument présuppose la permissibilité morale des actes de pédophilie dans les romans fictifs, et Ali ne formule pas d'argument qui défend cette permissibilité morale. Le fait que certains romans comprennent ce type d'acte ne permet pas de déduire que les actes de pédophilie virtuelle sont moralement permisibles. Donc, si la permissibilité morale de la pédophilie virtuelle, dans certains contextes, est défendue en fonction de leur présence dans certains romans fictifs, alors l'argument

s'appuie sur le premier type d'argument réfuté par Luck, sans justifier cet appui. L'argument implique en ce sens une prémisse non fondée, soit que des jugements normatifs peuvent être dérivés de l'acceptabilité sociale. Ali n'est pas parvenu à montrer que, dans certains cas, la pédophilie virtuelle peut être moralement permmissible, soit une démonstration essentielle au rejet de la différence morale fondatrice du dilemme.

De plus — je reprends ici l'argument présenté par Luck (2018) dans son article « Has Ali dissolved the gamer's dilemma? » —, si l'argument d'Ali est juste, il permet seulement de résoudre une version faible du dilemme. Le dilemme de Luck ne prétend pas être universel. Il ne soutient pas que tous les meurtres virtuels sont moralement permmissibles et que tous les actes de pédophilie virtuelle ne le sont pas, mais seulement que, dans certains cas, nos intuitions quant au statut moral de ces deux actes divergent sans qu'il y ait de distinction morale pertinente pour justifier cette différence évaluative.

1.2.2. Solution de Tillson

John Tillson (Tillson, 2018), dans son article « Is it distinctively wrong to simulate doing wrong? », propose également une dissolution du dilemme du joueur. Tillson s'intéresse plus largement aux actes répréhensibles (*wrongdoings*) simulés. Selon lui, un joueur ou une joueuse simule une action lorsqu'il guide son avatar à travers une interface interactive afin d'effectuer une action virtuelle. Cette action est répréhensible si elle était jugée mauvaise dans le monde réel, en dehors du contexte de simulation. Le meurtre et la pédophilie virtuels intéressent Tillson puisqu'ils tombent sous sa notion « d'actions répréhensibles simulées »: dans le monde réel, ces actes sont mauvais (toute chose étant égales par ailleurs). Tillson discute du dilemme du joueur en répondant à une question plus large : est-il mal de simuler une action répréhensible ?

Afin de dissoudre le dilemme du joueur, Tillson se réfère à la notion rawlsienne d'équilibre réfléchi. Il s'agit d'une méthode de justification des croyances morales dont l'objectif est d'établir un état de cohérence au sein de ces dernières. En opérant une certaine révision entre les principes généraux et les principes particuliers, la méthode d'équilibre réfléchi permettrait d'atteindre un état de cohérence au sein de l'ensemble des croyances morales. Il est intéressant de constater qu'à la différence de Rawls, Tillson opère une vision davantage « de bas en haut » (*Bottom-Up*) de la méthode d'équilibre réfléchi: il cherche à parvenir à des principes abstraits à partir de jugements

particuliers. Au contraire, Rawls utilise la méthode pour tester des principes abstraits en considérant des jugements particuliers. Tillson s'engage dans la méthode à partir de trois propositions morales contradictoires et caractéristiques du dilemme du joueur : le meurtre virtuel est moralement permissible, il n'y a pas de distinction morale pertinente entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle et la pédophilie virtuelle est moralement non permissible. À l'aide de la méthode d'équilibre réfléchi, Tillson cherche un principe général permettant de rétablir un état de cohérence morale de manière économique — c'est-à-dire en révisant le moins de croyances morales possible.

Tout d'abord, Tillson (2018) accepte l'absence de différence morale entre le meurtre et la pédophilie virtuels — la seconde proposition morale fondatrice du dilemme du joueur. Il est d'avis que le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle doivent être soumis à une évaluation morale similaire, qu'elle soit positive ou négative. Corollairement, Tillson est d'avis que la résolution du dilemme proposée par Christophe Bartel (2012) est insuffisante. Selon Tillson, il n'est pas évident que l'interdiction de la pédophilie virtuelle puisse être justifiée par le fait qu'elle constitue une forme de pornographie juvénile virtuelle. Tout comme le meurtre virtuel, la pornographie juvénile virtuelle ne cause pas de préjudice à des victimes réelles ; elle met en scène des agent·e·s virtuel·le·s. Ainsi, Tillson rejette l'affirmation selon laquelle la pédophilie virtuelle est une forme de pornographie juvénile virtuelle qui révélerait un tort moral commis par cette dernière et qui permettrait de la distinguer du meurtre virtuel.

Tillson défend l'argument selon lequel simuler des actes répréhensibles est moralement répréhensible puisqu'ils constituent des actes irrespectueux lorsqu'ils sont dirigés envers une catégorie morale saillante (*morally salient category*). Selon lui, ces actes simulés manquent de considération envers la valeur morale des occupant·e·s réel·le·s appartenant à la catégorie morale sur lequel·le·s les actes répréhensibles sont simulés. Par « catégorie morale saillante », Tillson entend une catégorie considérée comme pertinente du point de vue moral ou encore une catégorie prise en compte par la morale. Par exemple, on peut penser que des actions virtuelles commises sur la catégorie « chaise » n'intéressent pas d'emblée le domaine de la morale. Tillson est d'avis que les animaux, les extraterrestres et les zombies sont des catégories morales pertinentes. Concernant la discussion du dilemme du joueur, selon Tillson, puisque le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle sont des actes répréhensibles simulés, ils sont moralement non permisibles.

Ils ne tiennent pas compte de la valeur morale des agent·e·s réel·le·s. Le meurtre virtuel manque de respect envers les humain·e·s réel·le·s et la pédophilie virtuelle manque de respect envers les enfant·s réel·le·s.

Il convient de noter que l'argument de Tillson offre une raison « *pro tanto* ». Il s'agit d'une locution latine qui, lorsque jointe à une raison, signifie que cette dernière peut être pondérée en fonction d'autres valeurs ou droits en présence. Par exemple, soutenir que la liberté d'expression est un droit fondamental *pro tanto*, signifie que ce droit peut être restreint, entre autres, dans le cas de discours haineux incitant à la violence. Tillson est d'avis que le manque de respect lié aux actes répréhensibles simulés puisse être compensé par des considérations de défense intérieure ou nationale : lorsqu'une simulation permet d'entraîner des soldats à la guerre, par exemple. Tillson est alors d'avis que le meurtre virtuel peut être un acte simulé répréhensible, mais moralement permmissible lors de certaines simulations.

Toutefois, Tillson ne présente pas une explication suffisante du manque de respect causé par les actes répréhensibles simulés. Il n'est pas suffisant de soutenir que ces actes manquent de respect envers les agent·e·s réel·le·s des catégories morales saillantes. S'il n'y a pas d'agent·e·s réel·le·s impliqué·e·s, pourquoi les actes répréhensibles simulés manquent-ils de respect aux agent·e·s des catégories morales représentées ? À la lecture de l'argument de Tillson, cette question reste ouverte. Tillson se doit d'expliquer la manière dont ces actes manquent de respect aux agent·e·s de la catégorie morale représentée. Sans cela, son argument est incomplet. Malgré ce constat, l'argument de Tillson est prometteur et semble tendre vers la bonne direction. Dans le troisième chapitre, je formulerai un argument s'appuyant sur la notion de tort expressif pouvant être une façon de compléter l'argument de Tillson.

1.3. Conclusion du chapitre

Dans ce premier chapitre, j'ai présenté et discuté les positions de certain·e·s auteur·rice·s visant à résoudre ou à dissoudre le dilemme du joueur. D'un côté, les premier·ère·s acceptent les prémisses du dilemme du joueur et essaient de fournir une distinction morale pertinente justifiant la différence entre les intuitions morales (résoudre). De l'autre, les second·e·s rejettent les intuitions de départ

et défendent des évaluations morales similaires soutenant la permissibilité ou la non-permissibilité morale des deux actes (dissoudre).

J'ai formulé des critiques à chacun de ces arguments. J'ai soutenu que l'argument de Bartel (2012) fait preuve d'inférence logique non valide : ses prémisses sont insuffisantes pour soutenir le caractère permisible du meurtre virtuel. J'ai également soutenu que la distinction morale de Patridge (2013) est incomplète puisqu'elle n'explique pas suffisamment (voir pas du tout) de quelle manière le meurtre virtuel cible de manière différente les agent·e·s que le meurtre réel. Quant à l'argument d'Ali (2015), j'ai soutenu qu'il constitue une pétition de principe puisqu'il présuppose la permissibilité morale des actes de pédophilie dans les romans fictifs — une prémisse fondatrice de son argument — sans toutefois défendre cette permissibilité morale. Finalement, j'ai soutenu que l'argument de Tillson (2018) est insuffisant puisqu'il n'expliquait pas la manière dont les actes répréhensibles représentés manquent de respect envers les agent·e·s réel·le·s.

Les idées présentées dans ce premier chapitre mènent au constat selon lequel la différence d'évaluation morale fondatrice du dilemme du joueur est laissée sans distinction morale convaincante. Au regard de la littérature, les échecs des propositions visant à résoudre le dilemme offrent une évidence inductive démontrant qu'aucune distinction normative entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle n'est en vue. J'ai toutefois montré que la dissolution de Tillson est prospère, malgré son insuffisance. Dans le troisième chapitre, je défendrai une solution au dilemme du joueur selon laquelle l'évaluation morale du meurtre virtuel doit être révisée. Plus précisément, je défendrai une solution soutenant la non-permissibilité morale du meurtre et de la pédophilie virtuels.

CHAPITRE II. LES INTUITIONS MORALES FONDATRICES DU DILEMME

Lors de la présentation du dilemme du joueur, j'ai mentionné que trois options se présentaient face à ce dernier : présenter une distinction morale pertinente entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle permettant de justifier les différentes évaluations morales, rejeter les intuitions morales identifiées par le dilemme du joueur en soutenant qu'elles sont beaucoup plus similaires que le suggère le dilemme ou formuler une explication démystifiante (*debunking explanation*) de ces intuitions morales. Par l'entremise des deux premières options, le premier chapitre s'est intéressé au dilemme du joueur en souscrivant à une perspective normative. Dans l'objectif d'expliquer la provenance des intuitions morales fondatrices du dilemme du joueur, ce second chapitre souscrit à une perspective descriptive. Ce changement de perspective témoigne d'un changement méthodologique important : il convient d'abord d'expliquer davantage ce passage du normatif au descriptif qu'opère ce deuxième chapitre.

Dans le domaine de la morale, plusieurs grandes théories métaéthiques comme le réalisme moral, le constructivisme moral et même certaines théories subjectivistes défendent une forme d'objectivité. D'abord, toutes ces théories soutiennent qu'il existe des faits moraux en fonction desquels la vérité des croyances morales est évaluée. Un fait moral est alors compris comme ce qui rend une croyance morale vraie. Néanmoins, l'idée générale d'objectivité se manifeste différemment au sein de différentes théories métaéthiques et il existe de nombreux débats sur la nature de ces faits moraux. Les différentes positions varient en fonction de la conception de l'indépendance des faits moraux défendue. Par exemple, traditionnellement le réalisme moral défend une conception exigeante de la notion d'objectivité selon laquelle il existe des faits moraux indépendants des attitudes des humains. D'autres théories morales, comme le constructivisme moral ou certaines théories subjectivistes, comme la théorie de l'observateur·trice idéal·e, s'accordent sur une forme d'objectivité moins exigeante selon laquelle les faits moraux n'existent pas de manière indépendante des attitudes des humains. L'objectivité des faits moraux serait plutôt la conséquence du fait que la vérité d'un jugement moral ne dépend pas de l'attitude de l'individu particulier qui formule ce jugement, mais plutôt de sa correspondance avec le jugement que l'individu particulier formulerait en suivant une procédure idéale ou avec le jugement d'un·e observateur·trice idéal·e.

Dans tous les cas, les faits moraux servent de vérificateurs (*truthmakers*) pour les croyances morales : lorsque les croyances morales peuvent être vérifiées à partir des faits moraux, alors elles sont des croyances morales vraies. Si je défends le jugement moral selon lequel « Yasmine a agi de manière moralement non permmissible puisqu'elle a tué Aïssa (toute chose étant égales par ailleurs) », et que « tuer est mal » est un fait moral, il semble alors que mon jugement est une croyance morale vraie. Dans le domaine de la morale, la version stricte de la notion d'objectivité soutient que les faits moraux, comme les faits scientifiques, sont indépendants des observateur·rice·s. À titre comparatif, la notion d'objectivité est communément admise par la communauté scientifique. Si une accélération verticale de $9,8 \text{ m/s}^2$ est calculée par une scientifique, cette dernière peut soutenir de manière justifiée qu'il s'agit d'une vitesse équivalente à celle de l'accélération gravitationnelle de la Terre puisque le résultat de son calcul est confirmé par le fait scientifique suivant : « l'accélération de la Terre est de $9,8 \text{ m/s}^2$ ». Les jugements scientifiques sont évalués au regard des faits scientifiques. Pour les théories morales qui défendent une forme d'objectivité, les jugements moraux sont évalués au regard des faits moraux admis. Ainsi, lorsque les jugements moraux défendus par un·e agent·e ne correspondent pas aux faits moraux objectifs, ces jugements sont moralement faux. Parallèlement, lorsqu'ils correspondent aux faits moraux, les jugements d'un·e agent·e sont moralement vrais.

Sur le continuum des conceptions de l'objectivité, je défends une conception, à tout le moins, minimale de la notion d'objectivité. Une croyance morale vraie est vérifiée par des critères ou des faits indépendants de la personne qui défend ces jugements moraux. Je m'éloigne d'une conception stricte de la notion d'objectivité puisque je ne rejette pas l'idée que les croyances morales subissent une influence de la perception humaine et des contextes socioculturels. En ce sens, je ne présume pas une indépendance stricte des faits moraux. Il s'agit d'ailleurs de ce que la théorie de Jonathan Haidt mettra en évidence dans ce second chapitre. Défendre la notion d'objectivité permet de douter de la fiabilité des intuitions morales mises en évidence par le dilemme du joueur. À vrai dire, discuter des intuitions morales identifiées par le dilemme du joueur nécessite une conception à tout le moins minimale de la notion d'objectivité, sans quoi une remise en question de ces dernières ne saurait être possible. Les intuitions morales telles qu'identifiées ne pourraient être remises en question puisque leur validité morale pourrait strictement dépendre du point de vue subjectif des agent·e·s qui les soutiennent.

Dans cet ordre d'idées, l'échec des propositions répertoriées dans le premier chapitre, de manière inductive, laisse place à la conclusion qu'aucune solution normative n'est en vue et que nos intuitions morales ne sont pas fiables puisqu'elles ne correspondent pas à des faits moraux. Les résolutions et dissolutions présentes dans la littérature ne sont pas parvenues à identifier des faits moraux permettant de soutenir que les jugements moraux selon lesquels le meurtre virtuel est moralement permissible et la pédophilie virtuelle est moralement non permissible sont des jugements moraux vrais. En fonction de cette conclusion, abandonner l'une ou l'autre des intuitions morales fondatrices du dilemme du joueur semble requis. Comme la littérature n'est pas parvenue à montrer que le contenu de ces intuitions morales concorde avec les faits moraux, il est moralement conséquent de se tourner vers d'autres moyens pour étudier le dilemme du joueur. Comme le second chapitre en témoignera, il existe certains facteurs « externes »¹⁵ à la moralité qui influencent la formulation de ces jugements moraux. Il est possible que les intuitions morales fondatrices du dilemme du joueur soient influencées par des facteurs qui ne sont pas de bons guides moraux, voire des guides moraux fiables. L'explication démystifiante se présente alors comme un moyen prometteur pour répondre au dilemme du joueur. Elle permettra d'expliquer la provenance des intuitions morales saisies par le dilemme, afin de pouvoir éventuellement rejeter les intuitions non fiables.

Il convient de présenter une définition formelle de la notion d'explication démystifiante. Selon Hanno Sauer, les arguments démystifiants sont, d'une part, compris en éthique comme une analyse généalogique de la provenance des croyances ou des pratiques morales des individus (Sauer, 2018). Il s'agit, en ce sens, de poser un regard historique sur les attitudes morales des individus. D'autre part, Sauer ajoute que certains de ces facteurs historiques ou sociaux permettent d'expliquer la provenance des croyances morales et parfois de démystifier leur apparence de vérité. Dans son livre *Debunking Arguments in Ethics* (2018), Sauer recense plusieurs types d'arguments démystifiants. Mon explication démystifiante s'appuiera sur la structure d'un des types

¹⁵ Si ces facteurs s'inscrivent au fondement de notre moralité, il n'est pas évident de soutenir qu'ils sont externes au domaine de la moralité. L'utilisation du terme « externe » permet toutefois de tracer une ligne entre la justification a proprement dite rationnelle et d'autres facteurs influençant la formulation des intuitions morales.

d'arguments démystifiants identifiés par Sauer, soit celui qu'il nomme hors-piste (*off-track debunking*) (Sauer, 2018) :

P1. p est formé sur la base de P .

P2. P a été façonné par les influences de type X .

P3. Les influences de types X ne concordent pas avec les faits moraux concernant p .

C1. p est injustifié. [Traduction libre]¹⁶

Dans ce chapitre, je présenterai d'abord l'explication démystifiante formulée par Jens Kjeldgaard-Christiansen (2020). Ce dernier soutient que la cause de la différence d'évaluations morales entre le meurtre et la pédophilie virtuels relève de la formulation abstraite du dilemme du joueur ; plus précisément, de l'indétermination des actes virtuels compris dans ce dilemme. Kjeldgaard-Christiansen présente trois caractéristiques prototypiques qui seraient attribuées à la pédophilie virtuelle au moment de la conception intuitive du dilemme du joueur : un désir immoral, une violation de pureté et une relation de domination. Selon lui, l'attribution de ces caractéristiques prototypiques peut potentiellement expliquer la différence des évaluations morales entre la pédophilie virtuelle et le meurtre virtuel identifiée par le dilemme du joueur. Je formulerai ensuite une nouvelle explication démystifiante de cette différence morale. Mon explication se veut complémentaire à celle de Kjeldgaard-Christiansen. Elle prend appui sur la théorie de l'intuitionnisme social défendue par Jonathan Haidt (2001). Haidt met en évidence les influences socioculturelles à la base de la formulation des intuitions morales ainsi que la corrélation étroite entre les intuitions morales et la formulation des jugements moraux. Je soutiendrai que le modèle de Haidt permet une explication sociale et culturelle des intuitions morales identifiées par le

¹⁶ Voici la formulation originale de l'argument démystifiant de Sauer (2018):

P1 p is formed on the basis of P

P2. P has been shaped by influences of type X

P3. Influences of type X do not track the truth with regard to p

C1. Therefore, p is unjustified

dilemme du joueur. Je présenterai des hypothèses explicatives de la provenance de ces intuitions morales en me référant à certaines données socioculturelles¹⁷.

Il convient de noter que ce second chapitre se consacre aux deux premières prémisses comprises dans la structure de l'argument démystifiante de Sauer. La partie normative comprise dans la troisième prémisse sera présentée dans le chapitre suivant. C'est pourquoi, aux termes de ce second chapitre, seule une explication des intuitions morales fondatrices du dilemme sera présentée. Mon explication démystifiante sera donc complétée lors du troisième chapitre.

2.1 Explication démystifiante de Kjeldgaard-Christiansen

Dans son article « Splintering the gamer's dilemma: moral intuitions, motivational assumptions, and action prototypes », Jens Kjeldgaard-Christiansen (2020) formule une explication démystifiante de la différence d'évaluation morale mise en évidence par le dilemme du joueur. Kjeldgaard-Christiansen montre que la différence d'intuitions morales présumée par le dilemme du joueur est causée par l'abstraction de la formulation de ce dernier. Plus précisément, il soutient que cette différence relève du caractère abstrait des définitions de meurtre virtuel et de pédophilie virtuelle formulées par Luck.

Effectivement, les définitions offertes par Luck sont minimales. D'une part, Luck (2009) soutient qu'un·e joueur·euse commet un meurtre virtuel lorsqu'il dirige son avatar adulte pour tuer un·e autre avatar adulte dans un environnement virtuel, tel que si cet environnement était réel, l'action de l'avatar·esse constituerait un meurtre réel. Il offre une définition similaire de la pédophilie virtuelle. Il soutient qu'un·e joueur·euse commet un acte de pédophilie virtuelle lorsqu'il dirige son avatar·esse adulte pour agresser sexuellement un·e avatar·esse enfant dans un environnement virtuel, tel que si cet environnement était réel, l'action de l'avatar·esse constituerait un acte de pédophilie réelle. Luck reconduit ainsi la définition des actes virtuels de meurtre et de pédophilie à la compréhension intuitive de ces mêmes actes dans le monde réel.

¹⁷ À noter que mon explication est socialement et culturellement ancrée en Amérique du Nord et ne prétend en aucun cas défendre une portée plus large.

Afin de mettre en évidence l'effet de l'abstraction des définitions formulées par Luck, Kjeldgaard-Christiansen présente trois caractéristiques prototypiques et particulières à la pédophilie virtuelle : un désir immoral, une violation de pureté et une relation de domination. Il explique ensuite le rôle potentiel de chacune de ces caractéristiques prototypiques au sein de la différence évaluative entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle identifiée par le dilemme du joueur. Qu'est-ce qu'une caractéristique prototypique ? Il s'agit d'une caractéristique saisie par l'idée modèle de l'objet : être composé de quatre pattes est une caractéristique prototypique d'une chaise, même si une chaise à trois pattes est concevable. En ce sens, il s'agit d'une propriété typiquement associée à un objet, sans qu'elle soit nécessaire à l'objet.

La première caractéristique prototypique que Kjeldgaard-Christiansen attribue à la pédophilie virtuelle est l'implication de désirs immoraux : la pédophilie virtuelle implique des désirs immoraux de la part des joueur·euses commettant ce type d'acte. Il reprend ici l'idée vue précédemment d'Ali (2015) selon laquelle l'acte virtuel de pédophilie ne peut être pratiqué de manière instrumentale et évoque nécessairement un désir pour l'acte de la part du joueur ou de la joueuse. À la différence d'Ali, Kjeldgaard-Christiansen ajoute que la notion de désir immoral fait partie de la définition intuitive de la pédophilie virtuelle. En effet, selon lui, la pédophilie virtuelle serait définie de manière intuitive par deux éléments : un comportement pédophile et un désir immoral dirigé envers l'acte. Pour Kjeldgaard-Christiansen, on aurait une conception autotélique de l'acte virtuel de pédophilie : l'acte de pédophilie virtuelle est désiré pour lui-même par les joueur·euse·s. Inversement, on n'aurait pas une conception autotélique de l'acte virtuel de meurtre. Kjeldgaard-Christiansen émet l'hypothèse selon laquelle il est plus intuitif de concevoir le meurtre virtuel de manière instrumentale considérant son abondance dans les jeux vidéo. En fonction de l'abondance de sa pratique dans les jeux vidéo, il serait plus évident de concevoir le meurtre virtuel comme un moyen de progresser dans un jeu vidéo. Kjeldgaard-Christiansen soutient qu'il est moins évident de concevoir la pédophilie virtuelle de manière instrumentale, considérant l'absence d'exemples où la pédophilie virtuelle sert de moyen au sein des jeux vidéo – même si une telle pratique est imaginable. Toutefois, cette différence de conception n'est pas justifiée. Lorsqu'on s'intéresse à la notion de meurtre virtuel d'un point de vue normatif, il n'est pas évident qu'elle est privée de désirs immoraux. Sa présence sur le marché des jeux vidéo n'indique en rien un tel facteur. À tout le moins, elle n'exclut pas la possibilité que les joueur·euse·s témoignent d'un engagement

autotélique envers le meurtre virtuel. Pour Kjeldgaard-Christiansen, cette différence dans la conception des actes virtuels de meurtre et de pédophilie influence potentiellement l'évaluation morale de chacun des actes virtuels, mais elle n'est pas justifiée. Il n'est pas évident que seul le meurtre virtuel puisse être un moyen instrumental ou qu'il soit privé de désirs immoraux.

D'ailleurs, pour Kjeldgaard-Christiansen, les désirs et les buts présents dans un jeu vidéo importent davantage pour notre évaluation morale que les comportements présents dans ces derniers. Lorsqu'on évalue moralement un jeu tel que *Super Mario Bros*, on n'est pas inquiet·ète qu'un·e joueur·euse passionné·e de ce jeu se déplace en sautant compulsivement dans le monde réel. Notre inquiétude serait plutôt dirigée vers les buts et les désirs moralement admis par le jeu et qui, dans ce cas, présentent les femmes comme un trophée obtenu après plusieurs missions. Le but ultime des missions de Mario est effectivement de récupérer la Princesse Peach. Il n'est donc pas surprenant que, pour Kjeldgaard-Christiansen, la notion de désir immoral influence notre évaluation morale et qu'on se positionne en défaveur de la pédophilie virtuelle.

Kjeldgaard-Christiansen attribue à la pédophilie virtuelle une deuxième caractéristique prototypique consistant en une violation de la pureté (*purity violation*). Le concept de violation de pureté fut développé, entre autres, par Jesse Graham et Jonathan Haidt (Graham *et al.*, 2013). Ces derniers affirment que la moralité est caractérisée par plusieurs sensibilités morales (*moral « palates »*) disposant les humain·e·s à réagir différemment face aux actes constituant une violation de pureté. Selon Kjeldgaard-Christiansen, deux de ces sensibilités morales sont impliquées dans l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Une première sensibilité morale nous disposerait à nous opposer aux actions de violence injustifiée, comme aux actions violentes sans justification d'autodéfense par exemple. Une seconde sensibilité morale nous disposerait à ressentir de la répugnance face aux actes de violation de pureté. Il s'agit d'actions qui contreviennent à des valeurs ou à des normes données. Face aux actes de pédophilie virtuelle, Kjeldgaard-Christiansen soutient que ces deux sensibilités morales se manifestent — ce qui n'est pas le cas avec le meurtre virtuel. La pédophilie virtuelle est une action violente en plus d'être un acte de violation de pureté. La combinaison de ces deux sensibilités morales provoquerait une réaction particulière de dégoût moral. Kjeldgaard-Christiansen soutient que lorsqu'on évalue moralement un acte de pédophilie, on exprime davantage de la répugnance morale que face à un acte de meurtre. Notre réaction morale viserait davantage le caractère moral de l'agent·e que son acte. Plus précisément, notre réponse de

dégoût moral remettrait en question la valeur morale de l'agent·e. Cette réaction morale serait donc plus sévère vis-à-vis des actes combinant une violence injustifiée et une violation de pureté que face à d'autres préjudices, tels que le meurtre. Pour Kjeldgaard-Christiansen, que la pédophilie virtuelle corresponde à un acte de violation de pureté, à la différence du meurtre virtuel, est potentiellement un élément explicatif de la différence évaluative identifiée par le dilemme du joueur.

Pour appuyer l'effet de cette notion de violation de pureté sur notre évaluation morale, Kjeldgaard-Christiansen se réfère à l'idée centrale de la théorie de l'intuitionnisme social développée par Jonathan Haidt (2001) ainsi qu'à des notions de psychologie morale. D'abord, il avance l'idée selon laquelle face aux actes de violation de pureté, la formation des jugements moraux est d'abord le résultat de sentiments et non le résultat de raisonnements moraux¹⁸. Le raisonnement moral ne serait pas le premier à intervenir lors de la formulation des jugements moraux. Lorsque Haidt (2001) présente sa théorie, il formule un exemple à partir d'un acte de violation de pureté. Cet exemple met en scène un rapport incestueux entre deux jeunes et est décrit sans méfaits moraux outre un caractère incestueux : consensuel, protégé, privé, etc. Haidt défend l'idée selon laquelle les agent·e·s présenteraient tout de même une forme de dégoût moral face à cette situation qui relèverait d'un sentiment moral et non d'un raisonnement moral. Kjeldgaard-Christiansen affirme ainsi que face aux actes de violation de pureté, comme la pédophilie virtuelle, notre réaction morale pourrait davantage être menée par un sentiment que par un raisonnement moral. L'auteur se réfère ensuite à un article de psychologie moral mentionnant que l'asymétrie entre la réaction morale face à un acte témoignant d'une violence injustifiée (meurtre) et un acte témoignant d'une violation de pureté (pédophilie) augmente en contexte de fiction (Giner-Sorolla *et autres*, 2018). Ces auteurs soutiennent l'idée selon laquelle lorsque des agent·e·s évaluent un acte de violation de pureté, comme la pédophilie virtuelle, iels ont moins tendance à excuser l'acte puisqu'il s'agit de fiction (*fictive-pass*) que lorsqu'iels évaluent moralement d'autres types de préjudices, comme le meurtre virtuel. En bref, avec cette seconde caractéristique prototypique, Kjeldgaard-Christiansen soutient que lorsqu'un acte manifeste une violation de pureté, alors notre réaction morale est plus émotive et plus forte en contexte fictif. Cela pourrait expliquer la différence d'évaluation morale fondatrice du dilemme du joueur puisque seul l'acte de pédophilie correspond à la notion de violation de

¹⁸ J'élaborai cet aspect de la pensée de Jonathan Haidt dans la prochaine section.

pureté. On s'y opposerait alors davantage et de manière plus sentimentale que vis-à-vis de l'acte de meurtre virtuel.

Kjeldgaard-Christiansen propose une troisième caractéristique prototypique qui concerne les agent·e·s impliqué·e·s par chacune des deux actions fondatrices du dilemme du joueur. On supposerait que le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle impliquent différents types d'agent·e. On supposerait que le meurtre est commis par un homme et sur un homme et que l'acte de pédophilie est commis par un·e adulte dominant·e et sur un·e mineur·e innocent·e. La notion de pédophilie comprend par définition ce rapport de pouvoir et l'implication d'un·e mineur·e. Toutefois, le meurtre virtuel n'est pas nécessairement commis par un homme et sur un homme. Kjeldgaard-Christiansen explique cette supposition par le fait que statistiquement, dans le monde réel, les hommes ont plus de chance d'être impliqués dans un meurtre (meurtrier ou victime) et ils sont davantage représentés dans les médias (Daly et Wilson, 1988; Buss, 2005). Ainsi, affirme Kjeldgaard-Christiansen, spécifier l'acte de meurtre compris dans le dilemme en mentionnant qu'il s'agit de meurtres infantiles pourrait modifier les jugements moraux au sujet des actes compris dans le dilemme du joueur. Le meurtre virtuel peut également exprimer une relation de domination. Il semble qu'un jeu vidéo comprenant des meurtres virtuels commis par des adultes sur des enfants serait jugé similairement à un jeu vidéo comprenant des actes virtuels de pédophilie.

En plus du rapport de domination associé uniquement à la pédophilie virtuelle, Kjeldgaard-Christiansen admet que lors de l'évaluation morale des actes compris dans le dilemme du joueur, on suppose une proximité entre les agent·e·s impliqué·e·s par la pédophilie virtuelle qui n'est pas supposée à l'endroit des agent·e·s impliqué·e·s par le meurtre virtuel. Kjeldgaard-Christiansen affirme que cette proximité peut influencer notre évaluation morale. Par exemple, si le meurtre virtuel était conçu comme un meurtre causé par un poignard ou un couteau, donc un meurtre qui témoignerait d'une proximité entre le meurtrier ou la meurtrière et la victime, alors notre influence serait peut-être différente. Kjeldgaard-Christiansen soutient que cette supposition de la notion de proximité laisse place à une disparité dans l'analyse morale des deux actes virtuels qui serait injustifiée ; certains meurtres virtuels témoignent également d'une proximité. À l'aide de cette troisième caractéristique prototypique, Kjeldgaard-Christiansen soutient que la disparité des jugements moraux saisie par le dilemme du joueur peut potentiellement s'expliquer par les

suppositions accordées aux types d'agent·e·s impliqué·e·s et à la nature du déroulement de chacune des actions.

Kjeldgaard-Christiansen formule ainsi une explication démystifiante reposant sur l'abstraction de la formulation du dilemme du joueur. Il soutient que cette abstraction laisse place à certaines suppositions dans la conception des actes impliqués reprenant les caractéristiques prototypiques de chacun des actes. Afin d'expliquer la disparité des évaluations morales, Kjeldgaard-Christiansen soutient que l'on suppose que l'acte de pédophilie implique par définition la notion de désir immoral, qu'elle témoigne du concept de violation de pureté et qu'elle présente une relation de domination entre un·e adulte dominant·e et un·e enfant innocent·e. Selon Kjeldgaard-Christiansen, ces trois caractéristiques prototypiques attribuées seulement à la pédophilie virtuelle et en raison de l'abstraction des définitions proposées par Luck du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle pourraient expliquer la différence morale intuitive identifiée par le dilemme du joueur¹⁹.

2.2. Intuitionnisme social

Dans les deux sections suivantes, je présenterai une explication des intuitions morales identifiées par le dilemme du joueur en m'appuyant sur des notions défendues par Jonathan Haidt au sein de sa théorie de l'intuitionnisme social (2001). Cette nouvelle explication se veut complémentaire à celle de Kjeldgaard-Christiansen. Je mettrai en évidence des facteurs socioculturels potentiellement explicatifs des intuitions morales identifiées par le dilemme du joueur. Cette section servira à la

¹⁹ Dans son article, Kjeldgaard-Christiansen formule un saut épistémique entre son explication démystifiante et une proposition normative visant à éclater (*splintering*) le dilemme du joueur. Aux fins de mon mémoire, seule son explication démystifiante me semblait pertinente, mais je ne veux pas ignorer sa proposition normative.

En fin de texte, il soutient que la pédophilie virtuelle est prototypiquement et moralement plus condamnable que le meurtre virtuel puisqu'elle témoigne d'une forme d'engagement immoral de la part du joueur ou de la joueuse. Pourtant, comme Ali a su le montrer dans son article, la pédophilie virtuelle peut témoigner d'une forme d'engagement approprié et le meurtre virtuel peut témoigner d'une forme d'engagement inapproprié. Kjeldgaard-Christiansen soutient que ce type d'objection s'appuie sur des exceptions et que son argument tient plutôt sur une conception théorique de chacun des actes. J'ajouterai que la présentation théorique et conceptuelle de Kjeldgaard-Christiansen des concepts de « meurtre virtuel » et de « pédophilie virtuelle » est incomplète.

Ce n'est pas parce que le meurtre virtuel n'est pas constitutif d'une relation inégalitaire telle que l'est la pédophilie virtuelle que l'engagement d'une personne commettant un meurtre virtuel ne témoigne pas de désirs immoraux. Si le marché des jeux vidéo n'était pas constitué d'autant de jeux où des actes de meurtre virtuel sont commis, on se poserait la même question que Kjeldgaard-Christiansen se pose à l'égard de la pédophilie virtuelle : « It is very hard to see why anyone would want to engage in pedophilic acts [or in killing act], even in a virtual context, if not for the fact that they find pleasure in the act as such. ». En d'autres termes, il se pourrait que cette attitude d'incompréhension à l'égard des actes de pédophilie soit contingente aux types de jeux constitutifs du marché des jeux vidéo.

présentation des notions centrales de la théorie de Haidt. Dans la section suivante, je reviendrai au dilemme du joueur afin de tirer certaines conclusions concernant la provenance des intuitions morales identifiées par Luck.

Haidt présente sa théorie dans son article « The Emotional Dog and Its Rational Tail: A Social Intuitionist Approach to Moral Judgment » (Haidt, 2001). La théorie de l'intuitionnisme social présente une approche descriptive. Haidt s'intéresse à la manière dont les jugements moraux sont formés et non à la manière dont ils doivent être formés. La proposition centrale de l'intuitionnisme social est que les jugements moraux sont d'abord le résultat d'intuitions morales et qu'au besoin ces jugements moraux sont subséquemment suivis de raisonnements moraux. Afin de bien saisir cette idée, il convient d'abord de présenter les définitions des notions de « jugement moral », « raisonnement moral » et « intuition morale » que Haidt adopte dans son article (Haidt, 2001). Selon Haidt, un jugement moral se définit comme l'évaluation (*good or bad*) d'une action ou d'un caractère²⁰. Il convient de spécifier que Haidt utilise les notions *good* et *bad* de manière large : ces dernières incluent des notions comme « moralement condamnable » et « moralement permisible ». Par exemple, Lora formule un jugement moral en soutenant que Martin agit de manière moralement non permisible puisqu'il courtise son frère. Le raisonnement moral, quant à lui, est défini par Haidt comme une activité mentale consciente, nécessitant un effort et plusieurs étapes, et permettant de passer d'une information factuelle reçue à la formulation d'un jugement moral. Pour revenir à mon exemple, il s'agit de l'activité mentale se produisant dans la tête de Lora lorsqu'elle reçoit l'information l'avisant que Martin courtise son frère. L'originalité du modèle de Haidt se caractérise par le rôle accordé à l'intuition morale dans le processus cognitif. Selon lui, il s'agit d'une forme de cognition instantanée aboutissant à un jugement moral. À la différence du raisonnement moral, le processus mental menant à l'intuition morale est plus inconscient et direct. Le processus cognitif n'est pas, sinon très peu, conscient : l'intuition morale fait « apparaître » un jugement moral à l'esprit, comme la perception fait « apparaître » des objets à l'esprit. Lora a l'intuition morale que l'inceste est moralement non permisible et défend le jugement moral conséquent même si elle le justifie difficilement. L'intuition morale s'expérimente lorsqu'on admet

²⁰ Haidt dit formuler une définition partant d'un fait comportemental des êtres humains. Il ajoute à sa définition qu'une majorité des jugements moraux incarnent les valeurs d'une classe sociale, d'une culture ou d'une sous-culture donnée. Je tenais toutefois à écarter cette partie de la définition de Haidt puisqu'il semble qu'à même sa définition d'un jugement moral, il suppose sa théorie de l'intuitionnisme social.

« connaître » le statut moral d'une action ou d'un caractère sans réfléchir (*I just know it's wrong*). Haidt insiste sur le fait que le raisonnement moral et l'intuition morale sont deux formes de cognition menant à l'élaboration des jugements moraux.

La théorie de Haidt est en contraste avec le modèle rationaliste traditionnel, qui lui considère seulement le raisonnement moral dans la formulation des jugements moraux. Brièvement, l'approche rationaliste soutient que les jugements moraux sont formulés à partir d'un processus conscient guidé par la raison. Les êtres humains possèdent une raison, soit une faculté individuelle permettant de réfléchir, de juger, de connaître et de formuler des jugements moraux. Selon cette approche, la raison exerce un effet causal direct sur la formulation des jugements moraux : la raison fonde les jugements moraux. En contraste avec cette approche, le modèle de Haidt propose une explication de la formulation des jugements moraux faisant appel à l'influence à la fois des intuitions morales, des raisonnements moraux et des influences sociales. En resituant l'influence de la raison en second plan, Haidt remet en question l'étendue de son influence sans complètement la rejeter.

D'ailleurs, selon Haidt, deux types de motivation influencent davantage la formulation des jugements moraux que le raisonnement moral. D'une part, Haidt défend la présence d'une motivation relationnelle (*relatedness*) qui relèverait d'une influence directe de l'entourage des agent·e·s. Il serait plus souhaitable pour un·e agent·e de s'accorder avec les agent·e·s des groupes sociaux dont iel fait partie. D'autre part, Haidt défend la présence d'une motivation de cohérence. Afin d'éviter des contradictions internes, les agent·e·s auraient tendance à défendre des attitudes morales cohérentes avec celles déjà admises. Par exemple, il ne serait pas évident pour un·e agent·e s'identifiant habituellement aux idées politiques de gauche d'accepter une idée politique de l'extrême droit au sien de ses attitudes morales.

Haidt (2001) présente les six liens cognitifs de sa théorie à l'aide de la figure suivante :

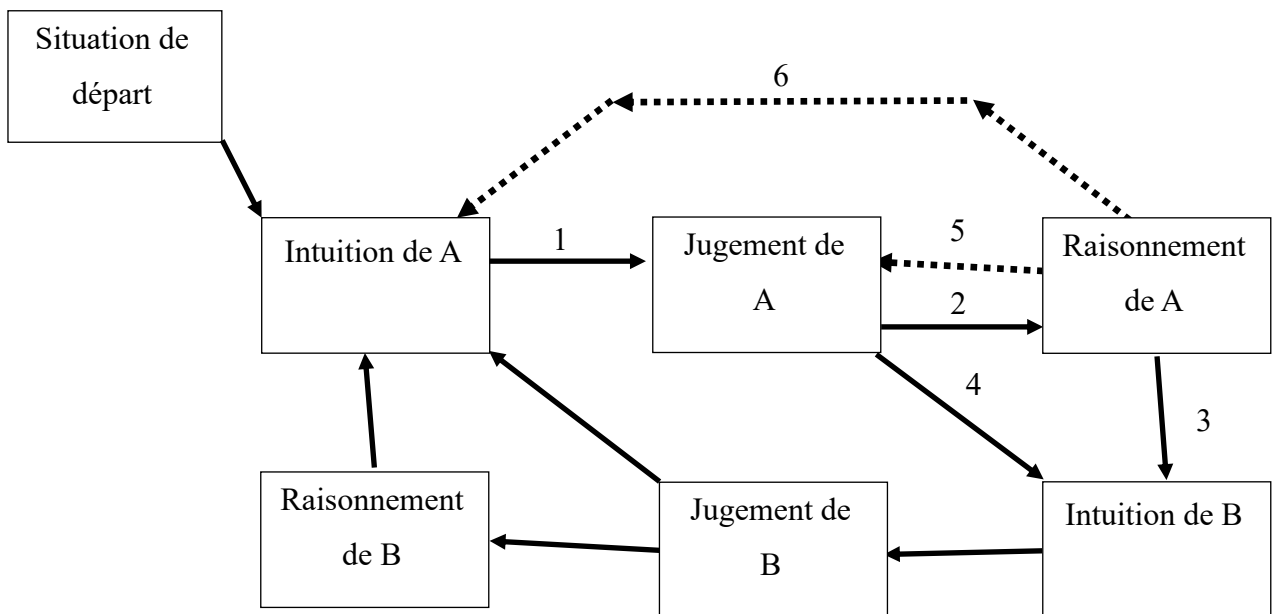


Figure 2.1. Le modèle de l'intuitionnisme social. Les liens numérotés, dessinés pour la personne A seulement, sont (1) le lien du jugement intuitif, (2) le raisonnement *post hoc*, (3) le lien de persuasion raisonnée, (4) le lien de persuasion sociale. Deux liens additionnels adviennent hypothétiquement moins fréquemment : (5) le lien du jugement raisonné et (6) le lien de réflexion libre [traduction libre].

J'expliquerai brièvement ces liens. Les quatre premiers liens sont les principaux, ceux qui interviennent généralement, et les deux derniers interviennent qu'en de rares occasions. Le premier lien est celui du jugement intuitif. Il s'agit de la formulation d'un jugement moral se formant à la suite d'une intuition morale. Le second lien est celui du raisonnement *post hoc* : il s'agit d'un raisonnement moral se formant à la suite d'un jugement moral et qui cherche à formuler des arguments confirmant le jugement moral défendu. Ce processus cognitif est partial, au sens où il cherche à défendre le jugement moral apparu à l'esprit en raison d'une intuition morale. Lora cherche alors des arguments en faveur de l'inceste afin de justifier le jugement moral selon lequel le comportement de Martin est moralement non permisible. Les deux premiers sont des processus cognitifs privés comme ils se produisent dans la tête de Lora ; le troisième est quant à lui interpersonnel. Après avoir formulé un raisonnement soutenant son jugement moral, Lora fait part de son raisonnement à Bastien (l'agent B). Il s'agit du lien de persuasion raisonnée. Le quatrième lien, celui de la persuasion sociale, serait plus efficace que le lien précédent. Bastien remarque que Lora s'oppose au comportement de Martin et il se conforme à sa position, sans que cette dernière lui ait fait part de son raisonnement. Bastien agit en conformité vis-à-vis de ses pair·e·s et le jugement moral de Lora exerce une influence sur ses intuitions morales. Avec ce quatrième lien, Haidt rend compte de l'influence directe des normes sociales au sein de la formulation des

jugements moraux des individus. Selon lui, il s'agit d'un type de persuasion beaucoup plus efficace que la persuasion raisonnée puisque nos positions morales sont constituées de composantes affectives sur lesquelles la raison a peu d'influence. Il serait rare qu'un·e agent·e révise ses croyances morales en raison d'un raisonnement moral. Tout de même, lorsque le cinquième lien se produit, soit celui du jugement raisonné, le raisonnement moral peut avoir un effet causal sur le jugement moral. À la suite d'un raisonnement logique, l'agent·e révise son propre jugement moral. Haidt soutient que certaines conditions rarement réunies permettent cette forme de révision rationnelle : l'agent·e doit avoir une grande capacité à raisonner et son intuition de départ doit être faible. Généralement, ces deux conditions ne sont pas réunies et l'agent·e fait preuve d'une double attitude morale : un agent·e soutient des arguments en faveur de X mais se positionne tout de même en défaveur de X. Quant au sixième lien défendu par Haidt, il se produit au cours du raisonnement visant à confirmer le jugement moral fourni par l'intuition morale de départ. Lors de ce raisonnement, l'agent·e parvient à une intuition morale différente et concurrente à celle de départ. Sa raison choisira consciemment entre ces deux intuitions au regard d'un principe ou d'une règle tierce. Le modèle de l'intuitionniste social de Haidt parvient ainsi à intégrer la raison au sein d'un processus cognitif d'abord fondé sur les intuitions morales.

La présentation de ces liens permet de mettre en évidence et de comprendre le rôle central des intuitions morales et, par le fait même, le rôle secondaire du raisonnement moral au sein de la formulation des jugements moraux. Pour Haidt, la moralité est d'abord forgée par le contexte social et culturel d'un·e individu et l'impact du raisonnement moral est moindre. D'ailleurs, l'ensemble de ces notions défendues par le modèle de Haidt permettent de formuler deux constats concernant le dilemme du joueur.

Dans un premier temps, la théorie de Haidt permet de constater l'existence d'une relation particulière entre les intuitions morales et les jugements moraux : les agent·e·s cherchent à accorder leurs jugements moraux avec leurs intuitions morales. Le projet philosophique suggéré par le dilemme du joueur s'accorde avec cette idée. Selon Luck, les intuitions morales à la base du dilemme sont si fortes qu'elles suggèrent l'existence d'un dilemme. Il cherche alors à justifier les intuitions morales selon lesquelles le meurtre virtuel est moralement permmissible et la pédophilie virtuelle est moralement non permmissible. Le projet du dilemme du joueur se fonde sur ces deux

intuitions morales. Si Luck n'était pas épistémiquement attaché à ses intuitions morales, il semble que le dilemme du joueur serait fondamentalement différent, voire inexistant.

Dans un second temps, la théorie de Haidt permet une explication de la provenance de ces intuitions morales. Plus précisément, le modèle de Haidt offre une réponse descriptive de la provenance de l'attachement aux intuitions morales, en deux étapes. D'une part, il admet qu'à de rares exceptions près, la formulation des jugements moraux précède tout raisonnement moral. Les jugements moraux sont formulés intuitivement et corrélativement aux intuitions morales défendues. D'autre part, Haidt soutient que les intuitions morales sont ancrées socialement et culturellement et qu'elles sont biaisées par des motivations relationnelles et de cohérence.

2.3. Explication des intuitions morales fondatrices du dilemme

À la lumière de la théorie de Haidt, l'universalité du dilemme du joueur peut être remise en question. Haidt met en évidence la construction sociale des jugements moraux. Par le fait même, le modèle de Haidt permet d'écarter l'idée d'universalité spatiale et temporelle des intuitions morales identifiées par le dilemme du joueur. D'une part, la littérature concernant le dilemme du joueur se doit d'être vue d'un point de vue local, soit au niveau des pays du Nord (États-Unis, Canada, les États européens, Australie, etc.). La construction des intuitions morales est influencée par la culture où elles sont formulées, le dilemme ne peut donc prétendre avoir une portée universelle. D'autre part, il convient également de situer temporairement le dilemme du joueur. La portée des intuitions identifiées par le dilemme se doit d'être relativisée à la période contemporaine. Les évaluations morales identifiées par Luck sont relatives à cette période. Considérant la construction socioculturelle des intuitions morales mise en évidence par Haidt et l'évolution de la culture et des normes sociales, les intuitions morales identifiées par Luck ne peuvent être comprises de manière intemporelle. D'ailleurs, le « processus de moralisation » théorisé par Paul Rozin permet d'appuyer cette limite (Rozin, 1999). À l'aide de cette notion, Rozin identifie le phénomène moral où un choix personnel devient une question plus large d'ordre moral. Il donne l'exemple de la consommation de tabac : en Amérique du Nord dans les 50 dernières années, fumer la cigarette est passée d'une préférence personnelle moralement tolérée à une violation morale. Il formule également un exemple similaire avec l'émergence des controverses liées à la consommation animale. Le processus de moralisation peut être influencé par des facteurs sociaux, culturels, religieux,

environnementaux, etc. Les intuitions morales identifiées par le dilemme du joueur doivent être comprises au travers de ce processus de moralisation : le temps et l'époque influencent les intuitions morales, dont celles identifiées par Luck. La portée de la discussion concernant le dilemme du joueur est limitée au pays du Nord et à la période contemporaine.

Dans cette section, je formulerai des explications potentielles de la provenance des intuitions morales identifiées par dilemme du joueur s'appuyant sur des facteurs socioculturels et relevant des Pays du nord et de notre période contemporaine. Je proposerai l'idée selon laquelle les intuitions morales soutenant qu'il est moralement permis de commettre des meurtres virtuels et qu'il est moralement non permis de commettre des actes de pédophilie virtuelle sont, tous les deux, ancrés socialement et culturellement. Au sujet de l'intuition morale concernant la pédophilie virtuelle, je défendrai la thèse selon laquelle la force de l'évaluation morale soutenant la non-permissibilité morale de la pédophilie virtuelle dans les jeux vidéo peut s'expliquer, entre autres, par des considérations sociales telles que l'accessibilité et la consommation accrue des contenus virtuels de pornographie juvénile ainsi que par le traitement juridique réservé aux cas d'agression sexuelle. Au sujet de l'intuition morale selon laquelle le meurtre virtuel est moralement permis dans le cadre des jeux vidéo, je soutiendrai que cette permissibilité morale peut s'expliquer par une normalisation du meurtre réel lors de contextes où il est moralement permis, comme en contexte d'autodéfense et de défense nationale.

Concernant la pédophilie virtuelle, il semble que certaines failles sur Internet permettent la consommation virtuelle de pornographie juvénile. Emily F. Rothman (2021) mentionne que, considérant qu'il s'agit de contenus illicites, il est difficile d'évaluer la portion de la population qui crée, télécharge ou possède les contenus virtuels de pornographie juvénile. Le *New York Times*, en collaboration avec le National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC), soit une organisation qui s'occupe de la protection des enfants, a publié une étude mentionnant qu'en 2018, seulement aux États-Unis, plus de 45 millions de vidéos et de photos d'agressions sexuelles d'enfants ont été partagées par diverses plateformes ; il y a tout juste 10 ans, ce nombre ne dépassait pas le million (Keller et Dance, 2019). Il s'agit alors d'une augmentation à tendance explosive et inquiétante. Il semble raisonnable de penser que la consommation et la diffusion de ce type de contenu évoquent des réactions d'inquiétude et de répulsion vis-à-vis de l'idée que la pédophilie

virtuelle soit moralement permissible dans le cadre des jeux vidéo, et qu'elles soient un facteur explicatif de la non-permissibilité morale intuitivement accordée à la pédophilie virtuelle.

D'autre part, le mouvement mondial #MeToo en 2017 et la vague de dénonciations qui se poursuit depuis lèvent le voile sur un système de justice mal adapté aux procès en matière d'agression sexuelle. Il convient d'abord de mettre en évidence le lien juridique entre la notion de pédophilie et d'agression sexuelle, afin de mettre en évidence la pertinence de s'intéresser au traitement des dénonciations d'agression sexuelle lorsqu'on s'intéresse à la pédophilie. La pédophilie est une paraphilie classée par la cinquième édition du *Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* (DSM-5), il s'agit d'une attirance ou d'une préférence sexuelle dirigée vers un ou plusieurs enfants prépubères (American Psychiatric Association et Claire Guilabert, 2015). Le diagnostic de pédophilie ne nécessite pas qu'un acte ait été commis, seule une excitation sexuelle à l'égard d'enfant·s mineur·e·s est suffisante. En ce sens, un·e pédophile qui ne commet pas d'agression sexuelle n'est pas un·e criminel·le. De l'autre côté, dans le Code criminel (Canada, 1928) le fait qu'une agression sexuelle soit commise sur un·e mineur·e est un facteur aggravant au regard de la peine accordée, mais l'acte ou l'infraction criminelle est le même. Ainsi, du point de vue légal, lorsqu'on cherche à s'intéresser au traitement des dénonciations d'actes de pédophilie, il est juste de se tourner vers le traitement des dénonciations d'agression sexuelle. Or, dans un article qui s'intéresse au traitement des personnes victimes d'agression sexuelle devant les tribunaux canadiens, Julie Desrosiers, professeure à la Faculté de droit de l'Université Laval, soutient que « [m]algré leur fréquence, les agressions sexuelles sont beaucoup moins dénoncées que les autres crimes violents. Seulement 5 % des personnes qui affirment avoir subi une agression sexuelle interpellent les autorités à cet égard. » (Desrosiers, 2019) Elle ajoute qu'« un mur de silence » s'érige autour de ce phénomène. À titre comparatif, elle soutient qu'une proportion de 38 % de cas de voies de fait est dénoncée. Elle constate donc que les femmes ne dénoncent pas aux autorités policières les violences sexuelles qu'elles subissent. Desrosiers suggère certaines causes explicatives. Au niveau personnel, certaines admettent que la proximité de l'agresseur dans l'entourage de la victime est en cause : « plus de 80 % des femmes et des enfants qui sont agressés sexuellement sont victimes d'une personne de leur entourage » (Desrosiers, 2019). D'autres témoignent de raisons plus liées au traitement de la police et des tribunaux, comme la crainte de ne pas être crue par la police, qui décident fréquemment de ne pas donner suite aux plaintes pour

agression sexuelle. En effet, seulement 41 % de ces plaintes mènent à un dépôt d'accusations. Ou encore, elles témoignent d'une crainte d'être jugé selon des stéréotypes et des préjugés : il arrive régulièrement que des victimes soient questionnées sur leur tenue vestimentaire, leur consommation d'alcool, leur absence de résistance et ainsi de suite. » (Desrosiers, 2019) De ce fait, comme seuls 41 % des plaintes mènent à un dépôt d'accusation et que seuls 5 % des cas sont dénoncés, alors seuls 2,05 % des cas réels d'agression sexuelle mènent à un dépôt d'accusation...

Il est raisonnable de penser que ces facteurs influencent nos intuitions morales concernant la pédophilie virtuelle. D'une part, la pornographie juvénile est effectivement un contenu consommé sur Internet. D'autre part, le système judiciaire a du mal à condamner et à punir les actes et les crimes d'agression sexuelle, dont ceux commis par des pédophiles. Il semble que ces phénomènes peuvent fournir un levier explicatif de la crainte liée à permettre ce type d'acte dans certains espaces virtuels comme celui des jeux vidéo. Plus spécifiquement, mon hypothèse explicative est que, compte tenu du fait que le système de droit n'est pas adéquat pour punir les cas d'agression sexuelle et qu'on assiste à une consommation clandestine considérable de contenus virtuels à caractère pédophile, la forte opposition sociale vis-à-vis de la pédophilie est renforcée par ces facteurs et est donc particulièrement stricte. Cela pourrait expliquer la nature et la force de l'interdiction morale de ce type d'actes dans le monde virtuel²¹.

Par ailleurs, étant donné la condamnation stricte de la pédophilie dans le monde réel, il est raisonnable de penser que les agents transposent la même attitude morale à l'acte correspondant dans le monde virtuel. En effet, un changement d'évaluation morale lors du passage au monde virtuel requiert davantage de justification qu'une similarité d'évaluation. En d'autres termes, il semble que le fardeau de la preuve incombe davantage au changement d'évaluation morale qu'à une évaluation morale similaire. Donc que la similarité de l'évaluation morale accordée à la

²¹ Cette hypothèse laisse place à une prédiction concernant les actes de meurtre. Dans une société où les meurtres ne sont pas punis de manière adéquate, et que les normes sociales témoignent d'une opposition morale vis-à-vis de ce type d'acte, on devrait alors pouvoir vérifier des normes sociales plus strictes concernant le meurtre. Une telle évidence permettrait d'appuyer mon hypothèse explicative. Cette hypothèse ne semble pas invraisemblable. En effet, lorsque le système est inadéquat, voire biaisé, vis-à-vis d'une norme sociale partagée par la population, il semble plausible d'envisager une prise en charge de l'application de la norme par la population. Mon hypothèse est cohérente avec une approche « de bas en haut » (*Bottom-Up*) des systèmes juridiques démocratiques, c'est-à-dire par l'extraction de principes généraux appliqués lors de décisions individuelles et ensuite appliquées de manière large par une autorité centrale.

pédophilie virtuelle requiert moins ou pas de justification morale comparativement au changement d'évaluation morale accordée au meurtre virtuel.

Afin d'expliquer la permissibilité morale accordée au meurtre virtuel, il est intéressant de constater l'existence de contextes réels dans lesquels le meurtre est socialement accepté. Le meurtre est habituellement considéré comme un acte en rupture avec les valeurs de la société : en droit, il s'agit d'un acte condamnable et susceptible de recevoir la peine maximale. Il convient toutefois de constater une variation du traitement social réservé aux actes de meurtre lorsqu'ils sont commis en contexte de légitime défense ou de défense nationale. En contexte de défense nationale, le meurtre est considéré comme un acte de patriotisme ou d'héroïsme et commis pour la défense de la société²². Une journée du calendrier canadien est réservée à la reconnaissance des personnes s'étant battues pour le pays. Le 11 novembre est réservé à leur reconnaissance et des coquelicots sont vendus à travers le pays et portés fièrement par une partie de la population. En contexte de légitime défense, le meurtre reçoit également un traitement social différent. Il s'agit d'un moyen de défense permis par le droit criminel canadien. L'article 34 du Code criminel canadien (Canada, 1928) mentionne que cette défense permet l'usage de la force afin de protéger sa propre sécurité ou celle d'autrui. Évidemment, plusieurs conditions s'appliquent. Le Tribunal décidera, entre autres, s'il y avait présence d'une appréhension raisonnable d'un danger de mort ou de lésions corporelles graves et si l'accusé·e avait une croyance raisonnable qu'il ne pouvait s'en sortir autrement qu'en tuant l'adversaire. Lorsque le Tribunal accepte cette défense, alors l'accusé·e n'est pas considéré·e comme un·e criminel·le.

Je défendrai maintenant l'hypothèse explicative selon laquelle la permissibilité morale accordée aux meurtres réels commis en contexte de défense nationale, marquée par une certaine reconnaissance sociale, ainsi que celle accordée aux meurtres réels commis en situation de légitime défense peut être un facteur explicatif de la permissibilité morale accordée aux meurtres virtuels dans les jeux vidéo. Certains actes réels de meurtre, voire une majorité de ces actes, sont clairement considérés comme des actes moralement non permis, toutefois d'autres types réels de meurtres (en contexte d'autodéfense et de défense nationale) sont considérés comme moralement

²² Effectivement, le meurtre même en contexte de défense nationale peut être condamnable et reconnu comme un crime de guerre. Je m'intéresse ici aux nombreux meurtres commis dans le cadre du « droit de la guerre », donc aux meurtres qui respectent les lois coutumières de la guerre.

permissibles. Les actes réels de pédophilie, quant à eux, sont associés à une opposition morale stricte. Dans aucun contexte, il n'est justifié de commettre ce type d'acte. On constate alors que la pédophilie réelle est absolument non permisible, comparativement au meurtre réel qui lui peut recevoir une certaine permmissibilité morale relativement au contexte dans lequel il est commis. Cela peut expliquer l'existence d'une différence morale intuitive même dans le monde réel : une opposition morale absolue concernant la pédophilie et une opposition morale relative au contexte concernant le meurtre. Je soutiens alors qu'il est plausible que cette différence morale s'étende aux jeux vidéo, dans la mesure où plusieurs jeux vidéo présentent des contextes virtuels représentant des contextes réels où le meurtre est moralement permisible. Effectivement, si l'on considère un jeu vidéo où un meurtre virtuel est commis dans un contexte d'autodéfense ou de défense nationale, où par exemple une héroïne doit tuer des ennemis pour survivre ou épargner une population, alors ce jeu reconduit un contexte réel où le meurtre est moralement permisible. J'ajouterai que certains jeux vidéo où différents types de meurtres sont commis peuvent hériter de la permmissibilité morale accordée aux jeux vidéo où des meurtres virtuels sont commis en contexte d'autodéfense ou de défense nationale. En d'autres termes, la permmissibilité morale accordée aux jeux vidéo présentant des meurtres virtuels lors de ces contextes permet une certaine normalisation morale du meurtre virtuel, de manière générale. Il semble plausible de penser qu'une fois que certains jeux vidéo comprenant des meurtres virtuels sont normalisés, alors il est intuitivement plus facile de normaliser et d'accorder une forme de permmissibilité morale à d'autres jeux vidéo où d'autres types de meurtres virtuels sont commis²³.

2.4. Conclusion du chapitre

Dans ce second chapitre, j'ai d'abord présenté l'explication démystifiante de Jens Kjeldgaard-Christiansen (2020). Ce dernier soutient que l'abstraction de la formulation du dilemme du joueur laisse place à des suppositions à l'égard des actes impliqués qui mènent en erreur notre raisonnement moral. Selon lui, on suppose que la pédophilie virtuelle témoigne d'un désir immoral, d'une violation de pureté non justifiable et d'un rapport de pouvoir. La différence des évaluations

²³ J'anticipe la formulation d'un contre-argument face à cette idée. Pourquoi est-il plausible de penser que cette normalisation élargirait la permmissibilité morale accordée au meurtre virtuel, considérant que dans le monde réel, la normalisation des meurtres commis en contexte d'autodéfense ou de défense nationale n'influence pas la non-permmissibilité morale accordée aux autres types de meurtre ? Je soutiendrai que l'absence de victime réel dans le monde virtuel peut expliquer cette influence sur les autres types de meurtre virtuel, donc expliquer la différence des évaluations morales entre les mondes réel et virtuel.

morales pourrait être expliquée par le fait qu'on ne suppose pas nécessairement ces caractéristiques à l'égard du meurtre virtuel. Dans un second temps, j'ai présenté le modèle de l'intuitionnisme social défendu par Jonathan Haidt. J'ai soutenu que ce modèle permet, d'une part, d'expliquer l'attachement des agent·e·s envers leurs intuitions morales, et, d'autre part, de mettre en évidence les influences socioculturelles à la base des intuitions morales, de manière générale. Dans la troisième partie, j'ai mis en évidence des influences pouvant être à la base des intuitions morales saisies par le dilemme du joueur. J'ai alors soutenu que la provenance de ces intuitions morales, à la lumière du modèle de Haidt, pouvait s'expliquer par des facteurs non moraux.

Il semble alors que deux conclusions doivent être tirées. D'une part, il semble être permis de douter de la force normative des intuitions morales identifiées par Luck. Le modèle de Haidt permet de mettre en évidence des influences socioculturelles et des motivations contingentes intervenant lors de la formulation des intuitions morales. Ces facteurs influant ne correspondent pas nécessairement aux faits moraux. Ce modèle permet également de mettre en évidence la forte corrélation entre les intuitions morales et les jugements moraux. Selon Haidt, il est rare que le raisonnement moral d'un·e agent·e a un impact sur les jugements moraux qu'il défend. La présentation de facteurs socioculturels contingents et potentiellement explicatifs de la présence des intuitions morales identifiées par Luck — et cohérents avec l'idée du modèle de Haidt — permet également de renforcer cette position. D'autre part, il semble que la révision d'une des deux intuitions morales, à tout le moins, s'impose. Considérant l'absence de distinction morale pertinente entre les deux intuitions morales identifiées par Luck ainsi que la remise en question de la force normative de ces dernières, la révision d'une des deux intuitions morales est une voie prometteuse pour régler l'impasse auquel fait face le dilemme du joueur.

CHAPITRE III. SOLUTION AU DILEMME DU JOUEUR

Ce chapitre servira à la présentation d'une solution normative au dilemme du joueur. Il ne s'agira ni d'une résolution ni d'une dissolution du dilemme du joueur. Dans le chapitre précédent, j'ai accepté les intuitions morales fondatrices et expliqué leur provenance. J'ai ensuite soutenu qu'en reconnaissant la force des influences socioculturelles agissant lors de la formulation de ces dernières, il était juste de remettre en question leur fiabilité normative. En ce sens, il semble que ma solution ne soit ni une résolution ni une dissolution. D'un côté, je reconnais la force psychologique des intuitions morales initiales et, de l'autre, je questionne la force normative de ces dernières. C'est pourquoi j'affirme qu'il s'agit d'une solution au dilemme du joueur. Au terme de ce chapitre, je soutiendrai qu'il faut réviser l'évaluation morale du meurtre virtuel et conserver l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Pour ce faire, je défendrai trois arguments : l'argument des torts expressifs, l'argument des coûts moraux et un argument kantien. Ces derniers me permettront de transférer le fardeau de la preuve à ceux voulant défendre une cohérence morale en défendant la permissibilité morale de la pédophilie virtuelle.

Il est important de noter que ma démarche argumentative pourrait susciter un effet de surprise quant à la charge explicative attendue. En effet, si nous acceptons la prémisse selon laquelle les actions virtuelles qui ne causent pas de victimes réel·le·s sont moralement permises ainsi que la prémisse selon laquelle le meurtre et la pédophilie virtuels ne causent pas de victimes réel·le·s, alors nous devrions également accepter la conclusion que la pédophilie virtuelle est moralement permise. Autrement dit, nous devrions admettre que l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle comme moralement non permise est fautive. Toutefois, dans ce chapitre, je soutiendrai que l'évaluation morale concernant la pédophilie virtuelle est correcte et que l'absence de victime·s réel·le·s n'est pas une prémisse suffisante pour justifier la moralité du meurtre virtuel. Dit autrement, le jugement qu'il faut réviser est celui concernant le meurtre virtuel. Pour montrer cela, je soutiendrai que les arguments en faveur de la non-permissibilité de la pédophilie virtuelle s'étendent également au meurtre virtuel, sauf en contexte virtuel d'autodéfense et de défense nationale.

3.1. Principe de cohérence

La formulation du dilemme du joueur ainsi que la littérature s'y intéressant présupposent un principe de cohérence au sein de la moralité. L'idée fondatrice de Luck (2009) lors de la formulation du dilemme du joueur postule qu'il est incohérent de soutenir une différence entre les évaluations morales du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle sans présenter de distinction morale pertinente entre les deux actions virtuelles. Il serait cohérent de soutenir cette différence seulement si une distinction morale était présentée. La procédure de l'équilibre réfléchi traduit ce principe. L'équilibre réfléchi (ou équilibre réflexif) est une méthode de justification des croyances morales dont le nom revient à John Rawls, qui utilise cette expression pour la première fois en 1971 dans son ouvrage *Théorie de la justice* (Rawls, 1971). Dans cet ouvrage, Rawls adopte une perspective idéale et soutient qu'un processus d'ajustement mutuel doit s'opérer entre nos jugements moraux particuliers s'appliquant à des cas concrets et les principes moraux plus généraux appartenant à la théorie morale adoptée. Un certain aller-retour entre le particulier et le général permettrait à la morale d'aboutir à un contexte idéal cohérent, que Rawls nomme l'équilibre réfléchi.

Dans le but de parvenir à un état d'équilibre réfléchi, dans le chapitre précédent, j'ai soutenu que l'échec des propositions et dissolutions du dilemme du joueur suggère qu'une des deux intuitions morales fondatrices du dilemme du joueur n'est pas un guide normatif fiable et doit être écartée et que les influences contingentes ne correspondent pas nécessairement aux faits moraux. Il convient de mentionner que la reconnaissance des influences socioculturelles contingentes agissant lors de la formulation des intuitions morales ne démontre pas nécessairement que ces dernières sont erronées. Il est possible que la présence d'influences contingentes soit tout de même compatible avec la fiabilité des intuitions morales. Par exemple, le respect envers les personnes âgées peut d'abord s'expliquer par l'influence de facteurs sociaux tels que la tradition, la religion ou la culture. D'un point de vue normatif, le respect pour les aînés peut également être justifié par des facteurs normatifs tels que le respect pour la dignité humaine et la reconnaissance de l'expérience de vie. Au sujet du dilemme du joueur, il est possible que les influences socioculturelles à la base des intuitions morales concernant le meurtre virtuel ou la pédophilie virtuelle n'empêchent pas ces dernières de correspondre aux faits moraux. Néanmoins, la possibilité que les deux intuitions

morales correspondent aux faits moraux se doit d'être écartée, considérant l'absence de distinction morale pertinente.

Le principe de cohérence exige la révision de l'évaluation morale d'un des deux actes. Dans ce qui suit, je soutiendrai qu'il faut réviser l'évaluation morale du meurtre virtuel. Avant de procéder, il faut remarquer que le principe de cohérence, à lui seul, ne permet pas d'aboutir à une solution unique du dilemme du joueur : en effet, ce principe permet de se positionner soit en faveur de la révision du jugement moral concernant le meurtre virtuel, soit en faveur de la révision du jugement moral concernant la pédophilie virtuelle. D'une part, un état de cohérence au sein du système moral peut être établi en admettant la permissibilité morale du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle dans le cadre des jeux vidéo. Afin de justifier cette permissibilité morale, il est possible de mobiliser l'argument selon lequel le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle ne causent pas de victimes dans le monde réel. Les deux actions virtuelles seraient alors permises pour la même raison. Malgré le caractère contre-intuitif de cette option, corroboré par la littérature du dilemme du joueur, un état de cohérence serait établi au sein des croyances morales. D'autre part, un état de cohérence peut être établi en soutenant que le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle sont moralement non permises. Cette posture morale est cohérente avec le système moral défendu concernant les actes homologues dans le monde réel. En l'absence d'une distinction morale pertinente entre les actions du monde réel et du monde virtuel, cette stratégie pourrait admettre qu'il est incohérent de soutenir des évaluations morales dans le monde virtuel différentes de celles admises dans le monde réel. En ce sens, il serait cohérent de transposer les croyances morales du monde réel aux actions du monde virtuel²⁴. La cohérence à elle seule offre deux conclusions possibles : le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle sont soit moralement permises soit moralement non permises.

D'autres arguments doivent alors s'ajouter au principe de cohérence afin d'aboutir à une solution concluante au dilemme du joueur. C'est pourquoi je présenterai trois arguments en faveur de la révision de l'évaluation morale du meurtre virtuel et de la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Je soutiendrai que les influences contingentes altérant la fiabilité morale sont celles intervenant auprès de l'intuition morale du meurtre virtuel et que celles intervenant

²⁴ Cette option suggère toutefois que l'exigence de la révision de l'intuition morale du meurtre virtuel, afin de parvenir à un état de cohérence, relève d'une décision pragmatique et une vision pragmatique de la morale devrait être défendue.

auprès de l'intuition morale concernant la pédophilie virtuelle n'altèrent pas la fiabilité morale de cette intuition. Je formulerai un premier argument à l'aide de la notion de tort expressif, un second à l'aide de la notion de coût moral et un troisième à l'aide de l'éthique kantienne. Ma solution au dilemme du joueur établit une correspondance étroite entre les jugements moraux des deux actes ainsi qu'entre les croyances morales du monde réel et du monde virtuel. Aux termes de ces trois arguments, la nécessité de la preuve reviendra à ceux voulant défendre la révision du jugement moral de la pédophilie virtuelle, soit défendre la permissibilité morale de celle-ci.

3.2. Tort expressif

La notion de tort expressif permet de formuler un argument en faveur de la révision du jugement moral concernant le meurtre virtuel et de la conservation du jugement moral concernant la pédophilie virtuelle. Dans le premier chapitre, j'ai mentionné que je formulerai un argument permettant de compléter l'argument de Tillson (2018) : il s'agit de l'argument développé dans cette section. Il convient de définir la notion de tort expressif. Le tort expressif peut être défini en opposition au tort matériel : il s'agit d'un préjudice lié aux idées ou aux valeurs exprimées par une action, plutôt qu'aux conséquences matérielles entraînées par une action (Pildes et Niemi, 1993). Ou encore, un tort expressif est le résultat d'une action motivée par un principe exprimant des attitudes morales mauvaises (*wrong*), à la différence d'un tort causé causalement par les conséquences d'une action (Anderson et Pildes, 2000). Simon Blackburn (2010) ajoute à sa définition du tort expressif la notion d'opacité. Selon lui, il n'est pas nécessaire pour un·e agent·e d'être conscient·e du tort qu'il commet afin qu'il s'agisse d'un tort expressif. L'incapacité d'un·e agent·e à reconnaître le tort expressif commis ne l'empêche pas de commettre un tel tort. La tuerie du 6 décembre 1989 de l'École polytechnique témoigne de la notion de tort expressif. Le tort matériel lié à cet événement est le décès de plusieurs personnes, dont 14 femmes. Le tort expressif, quant à lui, s'exprime au travers de l'intention de l'acte : un geste profondément antiféministe.

Il convient maintenant de s'intéresser à la pédophilie et au meurtre au regard de la notion de tort expressif. La posture morale adoptée face aux actes de pédophilie témoigne d'une opposition morale persistante dans le monde réel et dans le monde virtuel. D'un côté, la posture morale concernant la pédophilie réelle démontre une opposition morale stricte : dans aucun contexte, elle n'est moralement permisible. De l'autre côté, la posture morale concernant la pédophilie virtuelle

démontre également une opposition morale stricte : le dilemme du joueur soutient que la permissibilité morale lui est intuitivement refusée. Ces attitudes morales reconnaissent le fait que la pédophilie exprime un tort particulièrement grave que la pédophilie virtuelle continue d'exprimer, malgré l'absence de victime réelle. Par définition, la pédophilie exprime un désir sexuel pour un rapport asymétrique abusif. Dès lors, accorder la permissibilité morale à la pédophilie virtuelle reviendrait à exprimer l'acceptation morale d'un désir sexuel pour un rapport asymétrique et au travers duquel les enfants virtuels sont de simples moyens permettant d'assouplir un désir pédophile. En ce sens, malgré les influences socioculturelles identifiées à la base de l'intuition morale concernant cet acte, il semble que le jugement moral concernant la pédophilie virtuelle saisit le tort expressif qui continue de s'exprimer lorsque l'acte pédophile est virtuel. Ce jugement moral semble ainsi correspondre aux faits moraux. Il est raisonnable de s'opposer à la pédophilie virtuelle considérant qu'elle continue d'exprimer ce tort expressif.

S'il est juste de considérer que la pédophilie témoigne d'un tort expressif, il est également raisonnable de soutenir que le meurtre témoigne d'un tort expressif : il exprime un non-respect de la vie humaine ainsi que de la volonté à porter atteinte à la dignité humaine. Ce tort expressif est indépendant de la présence ou de l'absence de victime réelle. C'est pourquoi l'absence de victime dont témoigne le meurtre virtuel n'écarte pas ce tort expressif. En ce sens, soutenir la permissibilité morale du meurtre virtuel dans les jeux vidéo reviendrait à normaliser une action virtuelle témoignant d'un tort expressif : le non-respect de la dignité humaine. Au regard de la notion de tort expressif, il est cohérent de réviser la permissibilité accordée intuitivement au meurtre virtuel et de conserver la non-permissibilité accordée intuitivement à la pédophilie virtuelle. La structure de mon argument est la suivante :

P1. Toutes choses étant égales par ailleurs, il est moralement non permissible d'accomplir un acte témoignant d'un tort expressif.

P2. La pédophilie virtuelle exprime un tort expressif.

C1. Toutes choses étant égales par ailleurs, la pédophilie virtuelle est moralement non permissible.

P3. Le meurtre virtuel exprime un tort expressif.

C2. Toutes choses étant égales par ailleurs, le meurtre virtuel est moralement non permisible.

Il convient de noter que l'argument des torts expressifs est limité par une clause « toute chose étant égale par ailleurs » et qu'il se positionne en faveur d'une révision *partielle* de l'évaluation du meurtre virtuel. Ce n'est pas toutes les situations virtuelles qui résistent à la cause « toute chose étant égale par ailleurs ». Il semble que, lors de certaines situations, accomplir un acte témoignant d'un tort expressif puisse être moralement permisible. Il semble difficile de soutenir, par exemple, que dans des cas virtuels d'autodéfense ou de défense nationale, il est moralement non permisible d'accomplir un acte de meurtre virtuel puisqu'il témoigne d'un tort expressif : dans le monde réel, il est moralement permisible d'accomplir un acte témoignant d'un tort expressif afin de se protéger. Certaines considérations morales peuvent intervenir et faire contrepoids à l'argument des torts expressifs. Je soutiens dès lors que l'argument des torts expressifs permet de se positionner en faveur d'une révision partielle de l'évaluation morale du meurtre virtuel et de la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. En ce sens, il permet de soutenir que le meurtre virtuel est moralement non permisible, sauf en contextes virtuels d'autodéfense ou de défense nationale, et que la pédophilie virtuelle est moralement non permisible.

3.3. Coût moral

Je mobiliserai maintenant l'idée de coût moral afin de formuler un second argument en faveur de la révision *partielle* de l'évaluation morale du meurtre virtuel et de la conversion de l'évaluation de la pédophilie virtuelle. Comme en témoigne la formulation du dilemme du joueur, il est difficile de répondre à la question suivante : pourquoi faudrait-il condamner les actes de pédophilie virtuelle lors de contextes où il n'y a pas de victimes, comme dans les jeux vidéo ? Parallèlement à la notion de tort expressif, je soutiendrai que de soutenir que la pédophilie virtuelle est moralement permisible dans les jeux vidéo constitue un jugement moral impliquant des coûts moraux élevés. Mon argument n'exclut pas le fait que la révision du jugement moral concernant le meurtre virtuel implique certains coûts. Je suis toutefois d'avis que ces coûts sont moindres que ceux associés à la révision du jugement moral concernant la pédophilie virtuelle. Le sens accordé au terme « coûteux » n'est pas lié aux conséquences provoquées par l'acte, puisqu'effectivement la pédophilie virtuelle ne cause pas de victimes réelles. La structure de mon argument est la suivante :

P1. Au regard du principe de cohérence, les jugements moraux du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle sont incompatibles.

P2. Le jugement moral du meurtre virtuel ou de la pédophilie virtuelle doit être révisé.

P3. Le jugement moral entraînant le moins de coûts moraux est celui qui doit être révisé.

P4. Réviser le jugement moral concernant la pédophilie virtuelle est particulièrement coûteux du point de vue moral.

P5. Réviser le jugement moral concernant le meurtre virtuel est moins coûteux du point de vue moral.

C1. Le jugement moral concernant le meurtre virtuel doit être révisé.

Le jugement moral selon lequel la pédophilie virtuelle est moralement permmissible implique des coûts psychologiques significatifs. D'abord, intégrer cette croyance morale dans un système moral cohérent, englobant les mondes réel et virtuel, nécessite l'adoption de croyances morales virtuelles fondamentalement différentes de celles du monde réel. Plus précisément, admettre que la pédophilie virtuelle est moralement permmissible exigerait, entre autres, d'adopter une attitude fondamentalement différente vis-à-vis du consentement de celle adoptée dans le monde réel. Soutenir que la pédophilie virtuelle est moralement permmissible pourrait exiger de défendre l'idée selon laquelle le consentement d'un·e enfant virtuel·le n'est pas un élément nécessaire dans l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle ou que l'enfant virtuel·le est en mesure de donner son consentement, comparativement à un·e enfant réel·le. Défendre la pédophilie virtuelle en adoptant une attitude fondamentalement différente vis-à-vis du consentement de celle adoptée dans le monde réel risque de créer un conflit entre nos attitudes morales. Ce changement d'attitude mène à un état de dissonance cognitive significatif au sein d'un système moral qui se veut cohérent. Il n'est pas évident, psychologiquement, d'adopter un système moral où coexistent les croyances morales selon lesquelles la pédophilie réelle est strictement moralement non permmissible et la pédophilie virtuelle est ou peut être moralement permmissible²⁵. Quant à la révision *partielle* du

²⁵ Je défends ici un argument non conséquentialiste qui s'intéresse aux attitudes morales des agent·e·s et non aux conséquences de ces attitudes. Il est toutefois possible de penser un argument conséquentialiste soutenant que

jugement moral concernant le meurtre virtuel, elle présente de faibles coûts psychologiques. Le système moral du monde réel admet déjà que le meurtre est moralement non permissible, sauf en contexte d'autodéfense et de défense nationale. Transposer ce jugement moral au monde virtuel, donc réviser *partiellement* le jugement moral défendant la permissibilité morale du meurtre virtuel, exige de faibles coûts psychologiques, voire des coûts psychologiques non significatifs.

Il est toutefois raisonnable de remettre en question l'importance, pour une théorie morale, de la donnée du coût psychologique, à elle seule. Les coûts *psychologiques* ne sont pas nécessairement des coûts *moraux*. Le fait qu'il soit difficile d'adopter de telles attitudes vis-à-vis du consentement ne vient pas justifier le fait que la pédophilie virtuelle est effectivement moralement non permissible. Il pourrait s'agir d'une posture morale conservatrice. Le modèle de Haidt a permis de mettre en évidence que l'attachement aux intuitions morales relève des influences socioculturelles en fonction desquelles elles étaient formulées, mais cet attachement n'est pas nécessairement fiable. Il était coûteux pour la population blanche de réviser leur croyance morale concernant la suprématie blanche et permettant l'esclavagisme, néanmoins cette révision était nécessaire du point de vue moral. Le coût psychologique concernant le changement d'attitude vis-à-vis l'esclavagisme ne justifiait pas la conservation de l'attitude morale endossant le système social et économique fondé sur l'esclavage. Ce coût psychologique était alors non significatif du point de vue moral. Il se peut alors que la révision de l'intuition morale concernant la pédophilie virtuelle soit normativement requise, malgré son attachement moral intuitif. À lui seul, le coût psychologique n'est pas un élément suffisant pour justifier la conservation de l'intuition morale de la pédophilie virtuelle ; le coût psychologique doit également être un coût moral.

Cela dit, selon plusieurs approches, une des raisons d'être de l'éthique pratique est celle de développer une conception morale offrant aux individus des lignes de conduite permettant un bon fonctionnement de la société. Différentes théories morales offrent différentes conceptions de ce qui compte comme un bon fonctionnement de la société. Elles partagent toutefois l'objectif d'offrir un guide moral commun aux agents afin qu'ils mènent une vie collectivement bonne. En ce sens, une des fins de la moralité est l'idée d'établir une théorie morale du vivre-ensemble. Je montrerai

l'adoption d'une attitude fondamentalement différente face au consentement dans le monde virtuel présenterait certains risques significatifs dans le monde réel.

que si l'on adopte une telle approche de la moralité, les coûts psychologiques sont pertinents dans l'évaluation morale du meurtre et de la pédophilie virtuels. Afin d'en faire la démonstration, à titre d'exemple, je mobiliserai le conséquentialisme de la règle. Cette théorie permet, d'une part, de montrer qu'au regard de la pédophilie virtuelle le coût psychologique est un coût moral et, d'autre part, de se positionner en faveur de la conservation de l'évaluation morale concernant la pédophilie virtuelle.

3.3.1. Conséquentialisme de la règle

Selon le conséquentialisme de la règle, nous devons suivre les règles qui produisent les meilleures conséquences possible lorsqu'elles sont appuyées par la majorité de la population. En ce sens, les règles morales sont une manière de garantir le meilleur fonctionnement possible de la société. Je soutiendrai que la règle selon laquelle le meurtre virtuel est moralement non permmissible, sauf en contextes virtuels d'autodéfense et de défense nationale, sert davantage cette fin de la moralité que la règle selon laquelle la pédophilie virtuelle est moralement permmissible. Elle fait partie du meilleur système de règles possible, c'est-à-dire du système de règles produisant les meilleures conséquences possible en matière de bien-être collectif. Si cela est vrai, alors cela justifie une révision *partielle* du jugement moral concernant le meurtre virtuel : certains types de meurtres virtuels demeurent moralement permmissibles. J'expliquerai pourquoi dans ce qui suit.

Lorsque Luck théorise le dilemme du joueur, il rejette l'idée qu'une version traditionnelle de la théorie conséquentialiste, identifiée comme le conséquentialisme de l'acte, permette de formuler une distinction morale entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle qui permettrait de justifier la différence des évaluations morales. Il soutient que les études ne sont pas concluantes vis-à-vis des impacts des jeux violents sur les comportements violents des joueur·euse·s. Les études empiriques permettraient autant de se positionner en faveur qu'en défaveur de l'argument conséquentialiste. Le principe fondamental de cette théorie soutient que la permmissibilité morale d'une action est strictement déterminée selon ses conséquences bonnes ou mauvaises. Le conséquentialisme de l'acte fait face à plusieurs objections largement documentées dans la littérature (Mulgan, 2005 ; Canto-Sperber et Ogien, 2017). Une version plus sophistiquée du conséquentialisme, le conséquentialisme de la règle, à défaut de formuler une distinction morale, permet de se positionner en faveur de la conservation de l'évaluation morale concernant la

pédophilie virtuelle. De manière générale, le conséquentialisme de la règle soutient que la valeur d'une règle est strictement évaluée en fonction de sa contribution au plus grand bien. Soutenir qu'il faut dire la vérité, sauf lors de cas exceptionnels, est un exemple de règle pouvant être admise par ce type de théorie morale.

Pour le conséquentialisme de la règle, le coût psychologique est une donnée morale importante. Afin d'évaluer si une règle morale correspond au meilleur système de règles possible, le conséquentialisme de la règle considère non seulement les bénéfices et les coûts générés par les actions conformes à la règle, mais également les coûts d'internalisation de la règle (Hooker, 1990, 2023). Ces derniers concernent les coûts d'assimilation et d'obéissance à la règle des agent·e·s : les transformations que les agent·e·s doivent opérer afin d'intérioriser la règle. Lorsque les coûts d'internalisation d'une règle, qui fait potentiellement partie du meilleur système de règles possible, sont particulièrement élevés, alors majoritairement les agent·e·s n'accepteront pas à cette règle : une règle possédant des coûts trop élevés ne saura être internalisée par les agent·e·s. C'est pourquoi le meilleur système de règles possible ne peut exiger des coûts d'internalisation trop élevés. Pour cette raison, le meilleur système de règles possible n'inclut pas une règle en faveur de la permissibilité morale de la pédophilie virtuelle. Étant donnée l'existence de la non-permissibilité morale stricte dans le monde réel concernant la pédophilie, il semble que les agent·e·s résisteront à accepter la règle selon laquelle la pédophilie virtuelle est moralement permise. Cette règle morale exige un coût d'internalisation trop significatif ; un coût difficilement justifiable du point de vue moral. L'exemple de l'esclavagisme mentionné précédemment exige des coûts d'internalisation significatifs, mais qui peuvent être justifiés par des valeurs morales évidentes (égalité, respect de la dignité humaine, bien-être, etc.). La règle morale en faveur de la pédophilie virtuelle, quant à elle, exige des coûts non justifiables du point de vue moral. Réviser notre attitude envers la pédophilie virtuelle est coûteux, comme pouvait l'être la révision de l'attitude morale vis-à-vis de l'esclavagisme. Toutefois, la révision de l'attitude morale vis-à-vis de la pédophilie virtuelle n'est récompensée par essentiellement aucun bénéfice moral²⁶. Ou encore, cette révision

²⁶ Seules les personnes voulant commettre des actes de pédophilie virtuelle soutiendront que la révision de l'attitude morale vis-à-vis de la pédophilie virtuelle présente certains bénéfices, puisqu'ils pourront commettre ce type d'acte. Toutefois, cela semble être un bénéfice pratique et non un bénéfice moral, soit défendu par certaines valeurs morales. Par ailleurs, un argument conséquentialiste soutenant que la pédophilie virtuelle permet de diminuer les actes de pédophilie réelle se doit de montrer empiriquement cette conséquence. D'ailleurs, si tel est le cas, il semble que cette pratique se devrait d'être encadrée par une thérapie et ne pas être accessible au grand public.

morale ne peut être appuyée par des valeurs morales équivalentes à celles d'égalité ou de respect. C'est pourquoi le cas de l'esclavagisme et le cas de la pédophilie virtuelle ne sont pas analogues : d'une part, la révision de l'attitude morale est coûteuse et présente certains bénéfices moraux et, d'autre part, la révision est coûteuse et ne présente aucun bénéfice moral significatif. En d'autres termes, le coût psychologique, d'un côté, est élevé et significatif du point de vue moral et, de l'autre côté, il est élevé et non significatif du point de vue moral. Par conséquent, une règle morale se situant en faveur de la pédophilie virtuelle ne fait pas partie du meilleur système de règles possible.

D'autre part, une règle morale en défaveur du meurtre virtuel, sauf en contexte d'autodéfense et de défense nationale, présente des coûts faibles d'internalisation : cette règle morale fait déjà partie du système de croyances morales dans le monde réel. Les agent·e·s accepteront davantage cette règle dans le monde virtuel. En fonction des coûts d'internalisation, il semble que le meilleur système de règles possible comprendra, entre autres, des règles morales plus ou moins similaires entre le monde réel et le monde virtuel. Le meilleur système de règles possible, comprenant des coûts d'internalisation acceptables pour les agent·e·s, doit inclure la règle morale selon laquelle le meurtre virtuel est moralement non permissible, sauf en contexte virtuel d'autodéfense et de défense nationale, et la règle morale selon laquelle la pédophilie virtuelle est strictement moralement non permissible. De cette manière et au regard de l'objectif de coopération, les règles morales réelles et virtuelles s'inscrivent dans un système moral cohérent, où les actes virtuels de meurtre ou de pédophilie peuvent être évalués en fonction de ces règles générales.

Le conséquentialisme de la règle permet ainsi de se positionner en faveur, d'une part, d'une révision *partielle* de l'évaluation morale du meurtre virtuel et, d'autre part, de la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. En d'autres termes, cette théorie morale se positionne en faveur de règles morales similaires entre le monde réel et le monde virtuel : le meurtre virtuel, comme le meurtre réel, est moralement non permissible, sauf en contexte d'autodéfense et de défense nationale, et la pédophilie virtuelle, comme dans le monde réel, est strictement moralement non permissible.

3.4. Éthique kantienne

Je formulerai un troisième argument permettant de se positionner en faveur de la révision *partielle* du meurtre virtuel et de la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Cet argument s'appuie sur l'éthique kantienne. Il convient d'abord de brièvement présenter certaines notions théoriques de l'éthique kantienne²⁷.

Kant dérive sa théorie morale d'une prémisse fondamentale : les devoirs moraux sont une exigence de la raison pratique. Toute entité (qu'elle soit humaine ou non-humaine) possédant une raison pratique doit se soumettre aux devoirs moraux. Les devoirs moraux sont indépendants des désirs ou des inclinations contingentes des agent·e·s. Ils sont en ce sens non conditionnels. La nature rationnelle des entités s'exprime par un caractère autonome : c'est-à-dire par leur capacité à délibérer et à faire des choix libres et distincts des facteurs contingents, comme de leurs désirs particuliers. Cette nature rationnelle est centrale dans la théorie morale kantienne. Selon Kant, la nature rationnelle possède en elle-même une valeur ultime et intrinsèque qui se doit d'être respectée.

L'éthique kantienne distingue l'évaluation morale d'un·e agent·e et l'évaluation morale de ses actions. Un·e agent·e est moralement bon·ne si et seulement si iel agit de manière moralement correcte et par bonne volonté. Selon l'éthique kantienne, agir de manière moralement correcte équivaut à agir conformément à l'impératif catégorique et aux devoirs moraux particuliers qu'il implique²⁸. L'évaluation morale d'un·e agent·e, quant à elle, dépend de la volonté qui sous-tend son action. Un·e agent·e agit par bonne volonté lorsqu'iel est motivé·e à agir dans le respect de l'impératif catégorique, c'est-à-dire par devoir moral. Par exemple, si un·e agent·e dit la vérité par

²⁷ Pour ce faire, je reprendrai certaines notions présentées par Mark Timmons dans son livre *Moral Theory : An Introduction* (Timmons, 2001).

²⁸ Kant propose cinq formulations de l'impératif catégorique (Timmons, 2001). Les trois plus importantes sont les suivantes. La première soutient qu'un·e agent·e doit agir de telle sorte que la maxime de son action puisse être érigée par sa volonté en une loi universelle. La seconde soutient qu'un·e agent·e doit agir de telle sorte qu'iel traite l'humanité, aussi bien dans sa propre personne que dans autrui et toujours comme une fin, jamais comme un simple moyen. Une loi morale ne peut alors permettre aux agent·e·s de traiter autrui comme un simple moyen : considérant l'universalité des lois morales, cela impliquerait qu'un·e agent·e souhaite, à son tour, être traité·e comme un simple moyen. La troisième formulation de l'impératif catégorique kantien soutient qu'un·e agent·e doit se positionner comme membre législateur·trice d'une instance morale universelle ou d'un royaume des fins, c'est-à-dire d'une instance morale autonome par et pour les êtres raisonnables. En ce sens, l'impératif catégorique kantien attribue aux agent·e·s des exigences d'impartialité et d'universalité. Lorsque la maxime d'une action respecte l'impératif catégorique, Kant considère que l'action est un devoir moral : l'action est moralement correcte et nécessaire.

peur d'être puni, iel n'agit pas par bonne volonté, iel agit seulement par intérêt de se conformer au devoir moral afin d'éviter certaines conséquences. Au regard de l'éthique kantienne, cet·te agent·e n'est pas moralement louable, même si son action est moralement correcte puisqu'elle correspond au devoir moral de ne pas mentir. Un·e agent·e peut alors agir de manière moralement correcte sans être un·e bon·ne agent·e, mais un·e agent·e moralement correct·e agit par respect au devoir moral.

J'ai mentionné qu'il est possible de dériver certains devoirs moraux particuliers de l'impératif catégorique. Quels sont-ils ? Kant présente deux devoirs moraux généraux à partir desquels il formule un système pyramidal de devoirs moraux particuliers. Tous les devoirs moraux doivent être dérivés des deux devoirs moraux généraux : certains devoirs sont des devoirs de perfectionnement de soi et d'autres sont des devoirs de promotion du bonheur des autres (Timmons, 2001). D'un côté, les devoirs moraux liés au devoir de perfectionnement de soi sont dérivés de l'importance qu'accorde Kant au caractère autonome des agent·e·s. Selon lui, lorsque les agent·e·s développent leur autonomie, iels perfectionnent leur être en développant des capacités leur permettant d'atteindre des fins qu'iels ont choisies par elleux-mêmes. Le devoir de perfectionnement de soi demande aux agent·e·s, par exemple, de développer leur intelligence, leur raison ou encore leur sensibilité morale. De l'autre côté, Kant soutient que l'atteinte du bonheur est une fin légitime qui correspond aux exigences de l'impératif catégorique. Selon lui, les agent·e·s sont, par nécessité, naturellement enclin·e·s à promouvoir leur propre bonheur. Les devoirs moraux concernent toutefois des actions qui peuvent aller à l'encontre de nos inclinations naturelles : c'est pourquoi cette seconde catégorie de devoirs moraux kantien·s écarte le bonheur personnel et s'intéresse à l'obligation de promouvoir le bonheur d'autrui (à condition, bien sûr, que celui repose sur des fins légitimes). Ce type de devoir demande alors aux agent·e·s de respecter l'autonomie d'autrui en les aidant à être heureux. On note une cohérence entre les deux devoirs moraux généraux kantien·s : la protection de l'autonomie des agent·e·s est un élément central de ces deux derniers.

À l'aide de ces notions de l'éthique kantienne, je formulerai un argument en faveur de la révision *partielle* de l'évaluation morale du meurtre virtuel, sauf en contexte virtuel d'autodéfense et de défense nationale, et de la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Il convient d'abord de mentionner que mon argument s'appuie sur les devoirs de perfectionnement de soi.

Cette première catégorie de devoirs contient des devoirs envers soi-même : elle oblige les agent·e·s à respecter leur propre autonomie en développant leurs propres capacités. La seconde catégorie comprend des devoirs dérivés du devoir de promotion du bonheur des autres. Il s'agit de devoirs dirigés envers autrui. Considérant l'absence de victime réelle, il n'est pas juste de soutenir que la pédophilie virtuelle porte *directement* atteinte à la promotion du bonheur d'autrui. Si un·e agent·e accomplit un acte dans le monde virtuel exprimant un désir immoral, iel peut tout de même commettre un tort *indirect* vis-à-vis des agent·e·s de monde réel. Un tort indirect peut porter atteinte à la promotion du bonheur d'autrui. C'est pourquoi mon argument s'appuiera sur les devoirs de perfectionnement de soi. Je soutiens que les actes de meurtre ou de pédophilie virtuels ne sont pas conformes aux devoirs de perfectionnement de soi. Plus précisément, un·e agent·e qui commet ces types d'actes n'utilise pas son autonomie dans le but de se perfectionner. Iel développe plutôt des dispositions différentes de celles d'un·e agent·e ayant de bonnes motivations et un bon caractère. Ou encore, un·e agent·e qui commet ces types d'actes ne place pas ses capacités au service d'une bonne volonté, iel les utilisent plutôt pour combler des inclinaisons contingentes.

Il faut noter que certains cas de meurtre virtuel, comme en contexte d'autodéfense ou de défense nationale, ne contreviennent pas nécessairement aux devoirs de perfectionnement de soi. Pour reprendre l'exemple de Tillson (2018), il n'est pas clair qu'un·e militaire qui accomplit des actes de meurtre virtuel afin de se perfectionner en tant que militaire contrevient aux devoirs de perfectionnement de soi. D'ailleurs, Kant, dans un essai publié en 1795 « Vers la paix perpétuelle : un projet philosophique », a formulé le concept de « guerre juste » où il soutient qu'une guerre peut être juste si, entre autres, elle est menée par des moyens proportionnels aux objectifs visés et qu'elle possède une juste cause comme la protection des droits humains fondamentaux (Kant et Marcuzzi, 2007). Cependant, il est important de noter que l'éthique kantienne considère la préservation de la vie humaine comme un impératif moral fondamental. Les meurtres délibérés et injustifiés, même dans le contexte militaire, sont en contradiction avec les principes kantien et ne peuvent être considérés comme conformes aux devoirs de perfectionnement de soi. L'argument kantien permet une révision partielle de l'évaluation morale du meurtre virtuel au sens où, dans certains cas, comme lors de cas de légitime défense et de défense nationale qui respectent la notion kantienne de guerre juste, alors accomplir un meurtre virtuel peut être moralement permmissible.

L'argument kantien fait face à deux objections potentielles. La première est qu'un·e agent·e qui ne commet des actes de pédophilie virtuelle qu'à de rares occasions, voire qu'une seule fois, ne semble pas nécessairement miner son caractère. L'argument kantien devrait donc conclure que ses actes virtuels sont moralement permmissibles. Pourtant, intuitivement, ses actes demeurent moralement condamnables. La deuxième objection concerne un·e agent·e qui accomplit des actes de pédophilie virtuelle comme moyen de ne pas accomplir des actes de pédophilie réelle. En accomplissant ces actes virtuels, l'agent·e prétend respecter la dignité humaine des enfants réel·le·s et ainsi développer un bon caractère moral. Dans son cas, l'argument kantien devrait conclure, encore une fois de manière contre-intuitive, que ses actes virtuels sont moralement permmissibles.

La distinction entre « disposition » et « manifestation » permet de répondre à ces deux cas de figure. Une manifestation est l'expression d'une disposition, d'une propension à agir. Par exemple, « être généreuse » est une de mes dispositions et « donner des cadeaux » est la manifestation de cette disposition. En ce sens, une disposition est une caractéristique interne et une manifestation est une expression concrète de cette caractéristique, par une action ou un comportement.

Les deux cas de figure précédemment mentionnés s'intéressent à la manifestation de la disposition d'un désir pédophile chez un·e agent·e. Le premier cas présente un·e agent·e qui manifeste rarement son désir pédophile et le second cas présente un·e agent·e qui utilise la pédophilie virtuelle afin d'empêcher sa disposition relative à un désir pédophile de se manifester dans le monde réel. Les deux agent·e·s agissent sur la base de leur désir pédophile, et le manifeste, sans toutefois travailler sur leur disposition relative à ce désir. En ce sens, les deux agent·e·s ne respectent pas leur devoir de perfectionnement de soi. Selon l'éthique kantienne, les agent·e·s ont le devoir de changer leur disposition relative aux actions qui ne peuvent être dérivées des devoirs moraux. L'autonomie kantienne permet un mouvement entre des dispositions moralement non permmissibles et des dispositions moralement permmissibles, soit des dispositions pouvant être dérivées des deux catégories des devoirs moraux. Au regard de l'éthique kantienne, un·e agent·e animé·e par le désir d'accomplir des actes de pédophilie virtuelle doit utiliser son autonomie afin de perfectionner ses dispositions. Il n'est pas suffisant qu'un·e agent·e soit en mesure de manifester sa disposition qu'à de rares occasions ou qu'il ait des moyens d'éviter les manifestations de sa disposition pour qu'il agissent conformément au devoir de perfectionnement de soi. Dans les deux cas de figure précédemment mentionnés, afin de respecter les devoirs kantien·s de perfectionnement

de soi, les agent·e·s devraient travailler sur leurs dispositions relatives à leur désir pédophile. Pour respecter les devoirs de perfectionnement de soi, l'éthique kantienne demande aux agent·e·s de travailler sur leurs dispositions immorales. Il n'est pas suffisant pour ces dernier·ère·s de travailler sur les manifestations relatives à leurs dispositions immorales.

3.5. Conclusion du chapitre

Dans ce troisième chapitre, j'ai présenté une solution au dilemme du joueur. Après avoir accepté les intuitions morales et avoir expliqué leur provenance dans le second chapitre, j'ai admis qu'au regard du principe de cohérence, l'évaluation morale du meurtre virtuel ou de la pédophilie virtuelle doit être révisée. Le principe de cohérence n'est pas suffisant, à lui seul, pour se positionner en faveur de la révision d'une des évaluations morales. J'ai alors formulé trois arguments en faveur, d'une part, d'une révision partielle du meurtre virtuel et, d'autre part, de la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Plus précisément, ces arguments m'ont permis de soutenir que le meurtre virtuel est moralement non permissible, sauf en contexte virtuel d'autodéfense et de défense nationale, et que la pédophilie virtuelle était strictement moralement non permissible.

J'ai d'abord formulé l'argument des torts expressifs soutenant que le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle exprimaient de tels torts et qu'ils étaient en ce sens des actes moralement non permisibles. J'ai ensuite formulé un second argument appuyant cette solution. J'ai soutenu que la révision de l'attitude morale vis-à-vis de la pédophilie virtuelle était significative d'un point de vue moral, et ce, davantage que la révision de l'attitude morale vis-à-vis du meurtre virtuel. Afin d'appuyer l'idée que le changement d'attitude morale (le coût psychologique) constitue un coût moral significatif dans l'évaluation morale du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle, j'ai mobilisé le conséquentialisme de la règle. Cette théorie, pour qui une des fins de la moralité est l'idée d'établir une théorie morale du vivre-ensemble, m'a permis de soutenir qu'une règle morale se situant en faveur de la pédophilie virtuelle présente des coûts d'internalisation trop significatifs pour faire partie du meilleur système de règles possible. J'ai ensuite montré que cette solution pouvait être défendue par d'autres théories morales, comme l'éthique kantienne. Cette théorie morale m'a permis de défendre cette même révision partielle en soutenant que les actes virtuels de meurtre et de pédophilie ne sont pas conformes aux devoirs kantien·e·s de perfectionnement de soi.

J'ai également appuyé l'idée de révision partielle en montrant que la notion kantienne de « guerre juste » permet de soutenir que certains cas de meurtre virtuel peuvent être moralement permisibles.

La présentation de ces trois arguments m'a permis de présenter un argument cumulatif en faveur de la révision partielle de l'évaluation morale du meurtre virtuel. S'il est possible d'envisager qu'individuellement chacun de ces trois arguments ne peut assumer le poids normatif de cette révision morale, les trois arguments, ensemble, constituent une raison solide d'appuyer cette révision morale. À tout le moins, le cumulatif de ces trois arguments transfère le fardeau de la preuve aux arguments voulant défendre la révision de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle, soit aux arguments voulant défendre la permissibilité morale de la pédophilie virtuelle.

Par ailleurs, ces éléments me permettent de compléter mon explication démystifiante entamée dans le second chapitre. Ce troisième chapitre permet d'appuyer la troisième prémisse comprise dans la structure de l'explication démystifiante présentée par Sauer (2018). Plus précisément, ce chapitre m'a permis de montrer que les influences socioculturelles contingentes ne sont pas fiables vis-à-vis de la permissibilité morale accordée au meurtre virtuel. Ou encore, il m'a permis de défendre la non-recevabilité morale, au sein du dilemme du joueur et au regard des exigences du principe de cohérence, du jugement moral selon lequel le meurtre virtuel est moralement permissible. À partir de la structure de l'argument démystifiant de Sauer (2018), présentée en début de ce second chapitre, mon explication démystifiante peut être formellement formulée comme suit :

P1. Le jugement moral selon lequel le meurtre virtuel est moralement permissible est formé sur la base de l'intuition morale selon laquelle le meurtre virtuel est moralement permissible.

P2. L'intuition morale selon laquelle le meurtre virtuel est moralement permissible est façonnée par des influences socioculturelles contingentes.

P3. Les influences socioculturelles contingentes ne sont pas fiables vis-à-vis de la permissibilité morale accordée au meurtre virtuel.

C1. Le jugement moral selon lequel le meurtre virtuel est moralement permissible est injustifié.

CONCLUSION

Le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle doivent-ils être moralement permisibles dans les jeux vidéo ? Il s'agit du point de départ du dilemme du joueur formulé par Morgan Luck (2009). Ce dernier soutient que nous avons l'intuition morale que le meurtre virtuel est moralement permissible puisqu'il ne cause pas de victimes réel·le·s. Nous aurions toutefois l'intuition morale que la pédophilie virtuelle est moralement non permissible, malgré qu'elle ne cause pas de victime·s réel·le·s. Luck identifie alors une incohérence morale et soutient que nous faisons face à un dilemme. Afin d'être moralement cohérents, nous devons formuler une distinction morale pertinente entre les deux actes virtuels qui permettrait de justifier la différence d'évaluations morales. Sans cela, nous devons rejeter au moins une des deux intuitions morales afin de défendre une évaluation morale similaire des deux actes, qu'elle soit positive ou négative. À l'aide de ce mémoire, j'ai discuté le dilemme du joueur en trois chapitres.

Dans le premier chapitre, j'ai présenté les positions de certain·e·s auteur·rice·s visant à résoudre ou à dissoudre le dilemme du joueur. D'un côté, ces dernier·ère·s acceptent les prémisses du dilemme du joueur et essaient de fournir une distinction morale pertinente justifiant la différence des évaluations morales (résoudre). De l'autre, iels rejettent les intuitions de départ du dilemme du joueur et défendent des évaluations morales similaires (dissoudre). En mettant en évidence leurs lacunes respectives, j'ai soutenu que ces positions sont insatisfaisantes, tout en soutenant que la dissolution de Tillson est prometteuse.

Bartel (2012) tente de résoudre le dilemme du joueur en soutenant que la pédophilie virtuelle consiste en la représentation d'un acte sexuel impliquant des enfants et qu'elle constitue *ipso facto* de la pornographie juvénile, soit un acte moralement non permissible. J'ai soutenu que l'inférence logique présente dans l'argument de Bartel est non valide puisque les prémisses de son argument sont suffisantes pour défendre le caractère non permissible de la pédophilie virtuelle, mais elles sont insuffisantes pour soutenir le caractère permissible du meurtre virtuel. La distinction morale formulée par Patridge (2013) tient pour prémisses que s'il est raisonnable d'interpréter les caractéristiques des représentations du monde virtuel comme le reflet du monde réel, il est alors raisonnable d'évaluer ce contenu de manière similaire à celui du monde réel. Elle soutient que seul

le meurtre virtuel contrevenait à cette prémisse. Selon elle, le meurtre virtuel ne cible pas les agent·e·s virtuel·le·s de la même manière que les agent·e·s réel·le·s, contrairement aux enfants ciblé·e·s par les actes de pédophilie. J'ai soutenu que l'argument de Patridge est incomplet : elle n'explique pas suffisamment (voir pas du tout) de quelle façon le meurtre virtuel cible considérablement de manière différente les agent·e·s que le meurtre réel. Ali (2015), quant à lui, cherche à infirmer les intuitions morales fondatrices du dilemme en soutenant que les évaluations morales du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle peuvent être similaires lorsque l'engagement du joueur est approprié et que la représentation de l'acte est également appropriée. D'un côté, en formulant son analogie avec le roman et la notion de liberté, Ali montre que le contexte narratif permet, dans certains cas, de représenter la pédophilie virtuelle de manière moralement permmissible. De l'autre côté, Ali montre qu'un meurtre virtuel désiré en soi par un·e joueur·euse peut être moralement non permmissible. J'ai soutenu que la notion de liberté n'était pas un fondement suffisant pour justifier une évaluation morale similaire des actes dans un roman et dans un jeu vidéo. Tout de même, si Ali veut se servir des actes répertoriés dans les romans pour justifier les actes virtuels des jeux vidéo, il doit d'abord justifier la permmissibilité morale des actes répertoriés dans les romans ; sinon il s'agit d'une pétition de principe. Tillson (2018) cherche également à dissoudre le dilemme du joueur. Il soutient que les actes répréhensibles simulés manquent de respect aux agent·e·s réel·le·s des catégories morales représentées. Selon lui, ces actes manquent de considérant envers la valeur morale de ces agent·e·s. J'ai soutenu que l'explication de Tillson était insuffisante puisqu'il n'explique pas de quelle manière, en l'absence de victimes réel·le·s, ces actions manquent de respect envers les agent·e·s réel·le·s des catégories morales représentées.

J'ai alors conclu que ce premier chapitre menait au constat selon lequel la différence d'évaluations morales entre le meurtre virtuel et la pédophilie virtuelle était laissée sans distinction morale convaincante. Puis, j'ai ajouté que ces dissolutions n'avaient su justifier une évaluation morale similaire, qu'elle soit positive ou négative. Tout de même, Tillson offre une dissolution prospère. Il m'a alors semblé que défendre une évaluation morale similaire entre le meurtre et la pédophilie virtuels est un moyen fécond afin de trouver une solution au dilemme du joueur.

Avant de formuler ma solution au dilemme du joueur, dans le second chapitre, j'ai examiné la provenance des intuitions morales identifiées par Luck. J'ai d'abord présenté l'explication

démystifiante formulée par Jens Kjeldgaard-Christiansen (2020). Ce dernier soutient que l'abstraction de la formulation du dilemme du joueur entraîne des suppositions sur les actes impliqués qui faussent notre raisonnement moral. On supposerait que la pédophilie virtuelle reflète un désir immoral, une violation de pureté injustifiable et un rapport de pouvoir. Kjeldgaard-Christiansen explique la différence des évaluations morales par le fait que ces caractéristiques ne sont pas nécessairement supposées dans le cas du meurtre virtuel, mais il montre que ces caractéristiques peuvent être également attribuées au meurtre virtuel. Il soutient alors que ces suppositions ne sont pas justifiées. J'ai ensuite formulé une explication démystifiante complémentaire à celle de Kjeldgaard-Christiansen en présentant le modèle de l'intuitionnisme social défendu par Jonathan Haidt. J'ai soutenu que ce modèle permet d'expliquer, d'une part, pourquoi les individus sont attachés à leurs intuitions morales, et d'autre part, comment les influences socioculturelles sont à la base des intuitions morales de manière générale. J'ai identifié des influences socioculturelles qui pourraient être à l'origine des intuitions morales identifiées par le dilemme du joueur. J'ai soutenu que, selon le modèle de Haidt, l'origine de ces intuitions morales peut s'expliquer par des facteurs non moraux et qu'il est légitime de remettre en question leur poids normatif. J'ai alors soutenu que la révision d'une des deux évaluations morales était une voie prometteuse pour trouver la solution au dilemme du joueur.

Dans le troisième chapitre, j'ai donc présenté ma propre solution au dilemme du joueur. J'ai soutenu que ma solution était distincte d'une dissolution ou d'une résolution puisqu'avant de défendre une évaluation morale similaire du meurtre virtuel et de la pédophilie virtuelle, j'ai accepté la présence des intuitions morales identifiées par Luck (mon deuxième chapitre). Afin d'offrir une solution au dilemme, j'ai d'abord soutenu que le principe de cohérence joint à l'absence de distinction morale exigeait effectivement la révision d'une des deux évaluations morales. J'ai ensuite formulé trois arguments en faveur d'une révision *partielle* de l'évaluation morale concernant le meurtre virtuel et de la conservation de celle concernant la pédophilie virtuelle. Mon argument des torts expressifs m'a permis de montrer que le meurtre et la pédophilie virtuels témoignent de torts expressifs, et qu'en ce sens ils sont moralement non permisibles. J'ai également soutenu que lors de certains contextes, comme en situation virtuelle d'autodéfense ou de défense nationale, il pouvait être moralement permisible d'accomplir un meurtre virtuel. J'ai ensuite formulé mon argument des coûts moraux, soutenant d'abord que les coûts psychologiques

sont importants du point de vue moral lorsqu'on cherche à établir un guide moral commun. J'ai soutenu que la révision de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle présente des coûts moraux significatifs, contrairement à la révision partielle de l'évaluation morale du meurtre virtuel. J'ai appuyé cette révision partielle en mobilisant le conséquentialisme de la règle, montrant que le meilleur système de règles possible ne comporte pas une règle morale en faveur ni du meurtre virtuel ni de la pédophilie virtuelle. J'ai finalement appuyé cette position à l'aide de l'éthique kantienne, soutenant que le meurtre et la pédophilie virtuels ne pouvaient être des actes conformes aux devoirs de perfectionnement de soi. J'ai ajouté que la notion kantienne de « guerre juste » permet d'appuyer l'idée de révision partielle. J'ai soutenu que ces trois arguments présentent un cas cumulatif et permettent de formuler une solution au dilemme du joueur. Cette solution défend la révision partielle de l'évaluation du meurtre virtuel et la conservation de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. Ce cas cumulatif permet de transférer le fardeau de la preuve aux solutions voulant défendre la révision de l'évaluation morale de la pédophilie virtuelle. J'ai su montrer que la révision de l'évaluation du meurtre virtuel est une position moralement cohérente et qui se défend au moyen des trois arguments formulés, à tout le moins.

En terminant, je tiens à rappeler que la littérature au sujet du dilemme du joueur demeure particulièrement jeune. J'espère avoir pu y apporter une contribution originale. Il est d'ailleurs envisageable que ce type de dilemme éthique concernant les mondes virtuels foisonne dans les prochaines années. En effet, ces espaces virtuels sont en constante évolution et deviennent de plus en plus des environnements que les êtres humains prétendent habiter, du moins en partie. Ils soulèvent des enjeux éthiques importants qui nécessitent des réflexions éthiques sérieuses.

BIBLIOGRAPHIE

Ali, R. (2015). A new solution to the gamer's dilemma. *Ethics and Information Technology*, 17(4), 267-274. <https://doi.org/10.1007/s10676-015-9381-x>

American Psychiatric Association et Claire Guilabert. (2015). *DSM-5 - Manuel diagnostique et statistique des troubles mentaux* (vol. 5th ed). Elsevier Masson. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=1160206&lang=fr&site=ehost-live>

Anderson, E. S. et Pildes, R. H. (2000). Expressive theories of law: A general restatement. *University of Pennsylvania Law Review*, 148(5), 1503-1575. <https://doi.org/10.2307/3312748>

Arneson, R. (2005). Sophisticated rule consequentialism: Some simple objections. *Philosophical Issues*, 15, 235-251.

Association canadienne du logiciel de divertissement. Faits essentiels sur le secteur canadien du jeu vidéo. http://theesa.ca/wp-content/uploads/2018/10/ESAC18_BookletFR.pdf 2018.

Bartel, C. (2012a). Resolving the gamer's dilemma. *Ethics and Information Technology*, 14(1), 11-16. <https://doi.org/10.1007/s10676-011-9280-8>

Bartel, C. (2012b). Resolving the gamer's dilemma. *Ethics and Information Technology*, 14(1), 11-16. <https://doi.org/10.1007/s10676-011-9280-8>

Beauvoir, S. de 1908-1986. (1968). *Le deuxième sexe*. Gallimard. <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb32916490r>

Blackburn, S. (2010). Group minds and expressive harm. Dans S. Blackburn (dir.), *Practical Tortoise Raising: and other philosophical essays* (p. 0). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199548057.003.0005>

Buss, D. M. (2005). *The murderer next door : why the mind is designed to kill*. Penguin Press. [1 online resource (278 pages)]. <http://catdir.loc.gov/catdir/enhancements/fy0721/2005043105-b.html>

Canada. (1928). *Code criminel : et autres lois du Canada*. F.A. Acland.

Canto-Sperber, M. et Ogien, R. (2017). Chapitre III. Questions d'éthique normative . Cairn.info (vol. 4e éd., p. 83-108). Presses Universitaires de France. <https://www.cairn.info/la-philosophie-morale--9782130789451-p-83.htm>

Chalmers, D. J. (2017). The Virtual and the Real. *Disputatio*, 9(46), 309-352. <https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009>

Desrosiers, J. (2019). Le traitement des victimes d'agression sexuelle devant les tribunaux canadiens: entre les avancées juridiques et la persistance des stéréotypes. *REVISTA ESMAT*, 10(16), 199-222. <https://doi.org/10.34060/reesmat.v10i16.267>

Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S. et Smith, S. M. (2008). Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35(3), 22.

Giner-Sorolla, R., Kupfer, T. et Sabo, J. (2018). What makes moral disgust special? An integrative functional review. Dans *Advances in experimental social psychology*. (p. 223-289). Elsevier Academic Press.

Graham, J., Haidt, J., Koleva, S., Motyl, M., Iyer, R., P. Wojcik, S. et H. Ditto, P. (2013). Chapter two: Moral foundations theory: The pragmatic validity of moral pluralism. Dans *Advances in Experimental Social Psychology* (vol. 47, p. 55-130).

Haidt, J. (2001). The emotional dog and its rational tail: A social Intuitionist approach to moral Judgment. *Psychological Review*, 108, 814-834.

Hooker, B. (1990). Rule-consequentialism. *Mind*, 99(393), 67-77.

Hooker, B. (2023). Rule consequentialism. Dans E. N. Zalta et U. Nodelman (dir.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2023). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2023/entries/consequentialism-rule/>

Keller, M. et Dance, G. (2019, 28 septembre). The internet is overrun with images of child sexual abuse. What went wrong? *The New York Times*, 18.

Kjeldgaard-Christiansen, J. (2020). Splintering the gamer's dilemma: moral intuitions, motivational assumptions, and action prototypes. *Ethics and Information Technology*, 22(1), 93-102. <https://doi.org/10.1007/s10676-019-09518-x>

Koch, I. (2019). Qui rêve ? Songes, visions et éthique chez Augustin. *Cahiers philosophiques*, 159(4), 61-76. <https://doi.org/10.3917/caph1.159.0061>

La Guilde du jeu vidéo du Québec. (2021). *Recommandations pour assurer le développement et la croissance de l'industrie du jeu au Québec*. https://consultations.finances.gouv.qc.ca/Consultprebudg/2021-2022/memoires/Memoire_Guilde_Jeu_Video_Quebec.pdf

Levy, N. (2002). Virtual child pornography: The eroticization of inequality. *Ethics and Information Technology*, 4(4), 319-323.

Lorde, A. (1984). *Sister outsider : Essays and speeches*. Crossing Press.

Luck, M. (2009). The gamer's dilemma: An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia. *Ethics and Information Technology*, 11(1), 31-36. <https://doi.org/10.1007/s10676-008-9168-4>

Luck, M. (2018). Has Ali dissolved the gamer's dilemma? *Ethics and Information Technology*, 20(3), 157-162. <https://doi.org/10.1007/s10676-018-9455-7>

Luck, M. et Ellerby, N. (2013). Has Bartel resolved the gamer's dilemma? *Ethics and Information Technology*, 15(3), 229-233. <https://doi.org/10.1007/s10676-013-9322-5>

Mulgan, Tim. (2005). *The Demands of Consequentialism*. Oxford University Press. [1 online resource (336 pages)]. <http://www.myilibrary.com?id=90389>

Patridge, S. (2011). The incorrigible social meaning of video game imagery. *Ethics and Information Technology*, 13(4), 303-312. <https://doi.org/10.1007/s10676-010-9250-6>

Patridge, S. L. (2013). Pornography, ethics, and video games. *Ethics and Information Technology*, 15(1), 25-34. <https://doi.org/10.1007/s10676-012-9310-1>

Pildes, R. H. et Niemi, R. G. (1993). Expressive Harms, « Bizarre Districts, » and Voting Rights: Evaluating Election-District Appearances after Shaw v. Reno. *Michigan Law Review*, 92(3), 483-587.

Rawls, J. (1971). *A Theory of justice*. Harvard University Press.

Rea, M. C. (2001). What is pornography? *Nous*, 35(1), 118-145. <https://doi.org/10.1111/0029-4624.00290>

Rothman, E. F. (2021). *Pornography and public health* (1^{re} éd.). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190075477.001.0001>

Rozin, P. (1999). The process of moralization. *Psychological Science*, 10(3), 218-221.

Sauer, H. (2018). *Debunking arguments in ethics* (1^{re} éd.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108529181>

Schechtman, M. (2012). The story of my (Second) Life: Virtual worlds and narrative identity. *Philosophy & Technology*, 25(3), 329-343. <https://doi.org/10.1007/s13347-012-0062-y>

Shafer, D. M. (2012). Moral choice in video games. *Media Psychology Review*, 5(1), 13.

Tillson, J. (2018). Is it distinctively wrong to simulate doing wrong? *Ethics and Information Technology*, 20(3), 205-217. <https://doi.org/10.1007/s10676-018-9463-7>

Timmons, M. (2001). *Moral Theory: An Introduction*. Rowman & Littlefield Publishers.

Tompkins, J. E. (2017). Heart breakers and life takers : Negotiated readings of military masculinities in Modern Warfare's fanfiction. Dans *Responding to Call of Duty: Critical essays on the game franchise*. (N. Garrelts, p. 1-27). McFarland & Company.

Vial, S. (2016). La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme numérique. *Frontières numériques et artefacts*, (978-2-343-07623-2), 135-146.

Wittig, M. (1980). LA PENSÉE STRAIGHT. *Questions féministes*, (7), 45-53.

Wonderly, M. (2008). A Humean approach to assessing the moral significance of ultra-violent video games. *Ethics and Information Technology*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.1007/s10676-007-9149-z>